

# 家用电脑与游戏

2004  
11月22日 120  
科学普及出版社

8

# Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

极品飞车:地下车会 II  
寂静岭 IV  
战时指挥官:欧洲战场  
神秘岛 IV  
天堂 II 第三章



航海世纪  
铁血三国志  
互动武侠见闻录  
足球经理在线

## 玩☆硬◇的◎ 游戏机台总动员2K4

游戏音乐:流淌在游戏中的血  
现场直击:ESWC法国总决赛  
迷上外挂:游戏周边精品馆  
玩家生活:魔法门之雪糕无敌  
酷软幽默一箩筐

零售价:8.8元 www.playgamer.com

ISSN 1009-6183



9 771009 618022

警告:游戏有益身心,沉迷影响生活



内附50页攻略本



官方展会日报出版商

## 密傳

Online Game

## TANTRA

序篇·神之召唤

孤岛惊魂·游戏DIY完全解密  
BTX·下一代PC机箱实体透析

三国志X英雄制霸全书  
地面控制 II 大撤退 战役详解  
蜘蛛侠 II 飞跃版攻略  
密传 八部众职业分析  
梦幻西游“新屋号飓风”  
天翼之链 路西安踩点大冒险

www.tantracn.com



欢乐数码  
Happy Digital

HanbitSoft

客服电话: (028)84399455



# MO 盛夏名车大奖

无论您是梦网老朋友，还是MO新新一族，只要您现在使用GPRS手机登陆移动梦网门户(wap.monternet.com)“梦网推荐(汽车大奖)”，使用“MO盛夏名车大奖”栏目下任一业务均可参加此次MO精彩体验抽奖活动。

震爆眼球，每月名车大奖，宝来、凯越、POLO一个都不能少，同时还有机会送您9月去上海现场观看F1大赛的盛况；更有这个盛夏激动人心的亚洲杯中国队主场VIP球票、天后王菲、蔡琴的演唱会门票与您激情相邀。

丰厚大奖，激情体验，一切尽在MO酷炫一夏，中国移动&深圳讯天与您激情相邀。

## 酷辣八月：

一等奖1名：别克凯越轿车

二等奖10名：F1上海站观赛全程套票

三等奖30名：亚洲杯中国队主场球票

四等奖50名：演唱会门票

五等奖100名：实况足球7国际版PC版游戏

## 客户服务：

此次活动设有专门24小时客服专线，由专人负责解答用户相关问题。

客服热线：8008307249 0755-83546418 (7\*12小时)

客服手机：13823596046

客服传真：0755-83546252

客服邮箱：service@haoxi.com

梦网游戏

深圳市讯天通信技术有限公司  
SHENZHEN SKYINFO TELECOM TECHNOLOGY CO.,LTD.

monternet  
移动梦网



大话西游II  
ONLINE  
X92.163.com

网易 NETEASE  
WWW.163.COM

# 缤纷两周年，天天出精彩 欢庆《大话西游II》两周年！

8月15日盛大庆典与广州隆重开战  
游戏场景实景再现，让你真的身临其境  
全国玩家共聚一堂，天下擂台共襄盛举  
现场“精英争霸战”。看谁是真英雄

全新资料片  
9月隆重登场

全新作战系统  
新增召唤兽  
全新召唤兽技能

广州网易互动娱乐有限公司

地址：广州市环市东路382-386号好世界广场36楼

传真：020-85546362

商务电话：020-85523869

销售热线：020-85537771

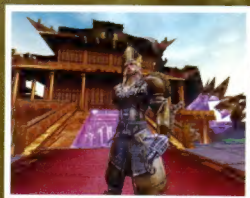
广告联系：020-83936163-6010 服务器合作：020-85525753

客服电话：020-85511557

客服专用信箱：gm01a@service.netease.com



# 极致唯美的画面 无与伦比的感动!!



英雄高洁，尝怀报国之心



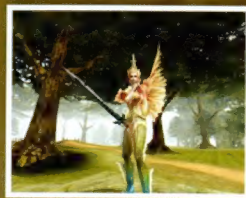
鹤汀凫渚，穷岛屿之萦回；  
桂殿兰宫，列冈峦之体势



手擎神臂宝雕弓，再现辕门射戟时



紫电缠身，祸福难料



巾幗不让须眉



力从地起，柔弱胜坚强



凡进入此结界者，须放弃一切希望



刀枪会，英雄醉



怪力乱神，水火无伤

## 挑战年度最佳国产网游!!

2004华义年度网游新高度，狂扫业界视线!

顶尖引擎，超强研发阵容、庞大瑰丽场景、丰富逼真人物、华丽绚烂招式 铁血征战造就三国霸业!!



# 鐵血三國志

SAN GUO ONLINE





# 鐵血三國志

SAN GU ONLINE

## 挑战年度最佳国产网游!!

### 华义年度抗鼎巨作 国产网游最强一击!

千军万马、大气磅礴的战争场面 波澜壮阔、成王败寇的英雄史诗……



天高云淡，瑟瑟芦花



谁分得清田园还是战场



风萧萧兮易水寒



龙光射牛斗之墟





挥剑挥鬼羽



2004年8月号 总120期

主管 中国科学技术协会  
主办 科学普及出版社  
编辑出版 (家用电脑与游戏) 编辑部  
办公地址 北京市海淀区亮马桥18号院  
1号楼1104室  
邮政编码 100036  
电话 (010) 88146001  
传真 (010) 88117608  
网址 www.playgame.com  
电子信箱 play@playgame.com

主编 王博  
总策划 宋爱华  
编辑部主任 刘威  
编辑部副主任 梁华栋  
编辑/记者 罗东东 谷岩 周越 石磊  
美术编辑 胥斌 单丰  
编读热线 (010) 88146003-30

广告总监 刘淑慧  
广告经理 葛阿庆 李丽  
电子信箱 ad@playgame.com

发行经理 王瑞 杨新华  
电子信箱 publisher@playgame.com

上海代表处 赵廷  
电话 (021) 58787033  
电子邮箱 dagou@playgame.com

刊号 ISSN 1009-6183  
CN 11-4490/TP

邮发代号 B2-622  
国内发行 北京市报刊发行局  
国外发行代号 1359M  
国外发行 中国国际图书贸易总公司  
bk@mail.cibtc.com.cn

广告经营许可证 京西工商广字第 0010 号  
印刷 北京金彩印刷有限公司  
定价 8.80 元

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏, 拒绝盗版游戏。  
注意自我保护, 谨防受骗上当。  
适度游戏益脑, 沉迷游戏伤身。  
合理安排时间, 享受健康生活。

## 稿件 版权 声明

凡向本刊投稿并获采用, 由本刊支付稿酬的稿件, 均视为稿件作者同意以下条款:

1. 文界自负。作者保证其拥有该作品的完全著作权 (版权), 该作品不侵犯任何他人的著作权。  
2. 全权许可。《家用电脑与游戏》杂志有权以任何形式 (包括但不限于纸质媒体、网络、光盘等) 使用、编辑、修改、转载该作品, 无须另行征得作者同意, 无须另行支付稿酬。  
3. 独家使用。未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可, 作者不同意任何单位或个人以任何形式使用 (包括但不限于通过纸质媒体、网络、光盘等) 转载、复制、汇编、出版该作品。著作权法另有规定的除外。

## 版权 声明

本刊刊登的所有内容 (除特别标注外), 未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可, 任何单位和个人不得以任何形式使用 (包括但不限于通过纸质媒体、网络、光盘等) 转载、复制、汇编、出版该作品。著作权法另有规定的除外。



## 电娱 实况

20 BOY 月记  
21 GIRL 月记  
22 业界新闻  
25 声音 & 外刊概览  
26 国内上市星图表  
28 国际上市星图表  
29 中国游戏风云榜



## 新作 速递

30 极品飞车: 地下车会 II  
34 寂静岭 IV 房间  
37 猫女  
38 仙剑奇侠传 III 外传情篇  
40 近距离作战: 先发制人  
41 中世纪古堡  
42 猎魔人  
43 动物园大亨 II  
44 战时指挥官: 欧洲战场  
45 登陆日  
46 对抗罗马  
47 不朽的城市: 尼罗河之子  
48 神秘岛 IV  
49 超魔法大战  
50 魔尊异元素 III  
51 世界篮球经理  
52 天堂 II 第二章先睹为快  
54 航海世纪  
56 封神传说  
58 铁血三国志  
60 墨香  
61 荣誉之战  
62 至尊  
63 传奇 3G  
64 互动武侠 见闻录  
66 足球经理在线





# 神话

RYL online

[www.ryl.com.cn](http://www.ryl.com.cn)



火热八月, 《神话》公测

**Risk Your Life**

聚友网络 UnionNet YouxiLand

上海聚友宽频视讯网络投资有限公司 商务: 021-52309600 热线: 021-5230530



# 级限运动

前几日的一个早晨,我一进编辑部便听到小编们在一本正经地谈论什么分级之类的话题,暗想这些家伙又发挥了又理想主义了又早饭吃多了。坐回自己的座位,开机上网,发现相关新闻及评论若干——原来,游戏分级这事已经被消协 and 软协搬到了桌面上。如此说来小编们的表现并不异常,并不预示着北京恩济庄局部地区会闹地震……

游戏分级制度对于规范游戏市场环境,促进产业健康发展应当是大有好处的——这似乎是玩家和业内人士早已形成的共识,不过当这一新闻公之于众后,我们所听到见到的,更多的是质疑、困惑、不解甚至不屑。

这让我想起了有关中国电影分级制度的一些事情。5年前的《拯救大兵瑞恩》引发了对电影分级的广泛讨论,两年后有政协委员提交电影分级提案。今年,广电总局发文正式提出要探索制定符合中国国情的影片分级制度,随之有传言说分级制度可能在下半年推出。正当那八字一撇若隐若现的时候,已经有人跳出来宣称:他们的影片想成为中国电影分级制度确立之后的第一片,并告诉大家片子里有一段几秒钟的裸泳镜头……

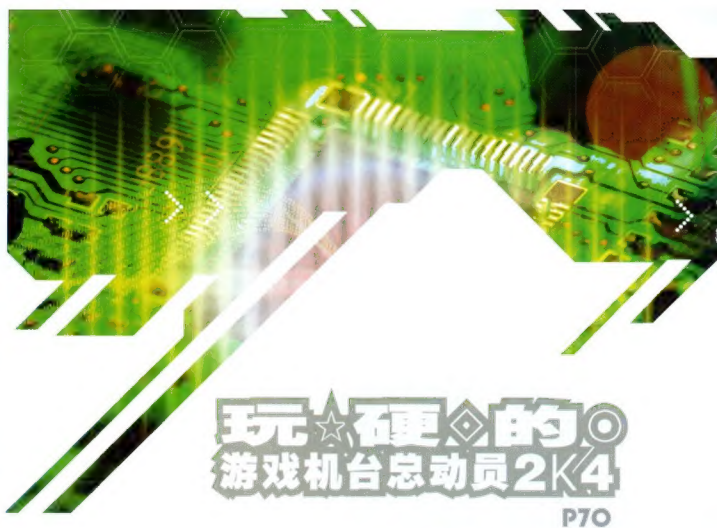
游戏和电影的渊源以及产业形态的接近,这里就不用赘述了。广电总局的领导不久前表示,中国电影分级制度年内基本无望推出。一个最贴切的参照物还不见动静,中国游戏人只好望着美国日本的游戏分级制苦思冥想。

在搜索新闻时,我发现类似的游戏分级研讨会,数月前也举办过,看来关注此事并决心有所作为的人不在少数。其实,目前能提出来研讨并准备制定的,都只是一个分级标准,不是分级制度。很多人都可以制定标准,是否能发挥规范行业引导消费的作用,还要看这标准能否成为一套行业制度的组成部分,还要取决于很多其它的因素。

那么先让我们记住吧,这个夏天,游戏业有一场级限运动。



小马  
awei@playgamer.com



## 游戏观点

- 67 影  
——神前 致致命影
- 68 变味的泡菜  
——拟隆
- 69 国战的精髓  
——神逸

## 特别企划

- 70 玩硬的的O!  
——游戏机台总动员 2004

## 文渊阁

- 82 满扬(上)
- 86 我的幸福
- 86 1.00 版
- 87 “先进游戏”未必先进
- 87 让不用外挂的人都滚出游戏

## 玩家广角

- 88 历史:从起源到终点  
——Origin Systems 的创世之路(下)
- 92 文化:流淌在游戏中的血  
——浅谈游戏音乐
- 96 图鉴
- 98 幽默
- 100 产业:上海育碧的新拐点
- 101 产业:上海育碧的足迹
- 104 产业:与北欧 F4 的亲密接触
- 106 产业:《奇域》两周年专访
- 107 产业:网易周年庆玩家同乐会  
——精彩纪实
- 108 竞技:ESWC 法国总决赛现场
- 110 周边:迷上外挂  
——游戏周边精品馆之三
- 112 生活:魔法门之雪糕无敌

## 大话游

- 114 编读往来
- 117 精彩活动
- 119 家游派会员天地



P112



封神传说

《封神传说》  
内测在即！

一个精心构筑的阴谋  
一场跨越三界的战争  
一款为中国玩家量身定做的网游巨作

人·神·魔



光通

LIZARD





## PLAY! 强攻目录

### 极限攻略

- 1 三国志X 英雄制霸全书
- 8 地面控制II 大撤退 战役详细攻略
- 14 蜘蛛侠II 飞跃版攻略
- 18 秘集市
- 19 侠义道 做个少林武僧
- 20 密传 八部众职业分析全攻略
- 24 天堂II 十万个为什么(二)
- 28 梦幻西游“新屋号飓风”预告
- 30 吞食天地 火系英雄的精彩
- 32 天翼之链 踏西安踩点大冒险
- 34 剑网百态
- 36 绝代双骄 最新版全指南
- 38 互动游戏 支线任务完全攻略
- 40 体将 A3 体将 SVS
- 41 幻灵3 O 旅行小记



### 软硬攻略

- 42 魔力沙盒 Sandbox
- 43 游戏制作字体动上手册
- 45 耳机新锐
- 46 显卡高手 H110 巨魔 & H500 巨机 攻防解密
- 48 酷软幽默一箩筐
- 47 Cool Software & PC Humors 2004 08
- 游戏科技
- Game Tech Express 2004 08
- 是终结者还是昙花一现?
- BTX 规范揭秘



# 天 | 堂

浑 沌 的 年 代

【初章】战乱魅影



# 世界篮球经理

WORLD BASKETBALL MANAGER

在这里实现你的篮球梦想！

——挑战篮球经理人的职业生涯——

**火爆热卖中！**

● 游戏提供了包括NBA在内的31个世界篮球联盟、14个世界锦标赛的上百场篮球比赛；

● 全球658个篮球俱乐部

球队、10000多名队员、

800名篮球经理人、游

戏涉及193个国家及地区；

● 游戏限定每个球队25名队

员，每个队员有50种技能。每

位经理从10种技能可供玩家参考。



简体中文版 零售价 **49元**

# 信二徒

精灵之崛起

**火爆热卖中！**

- 33个新的精灵部队和24种新魔法咒语；
- 游戏共设计了5个大的战役、7次小的冲突；
- 全新的战斗系统和主题音乐；
- 新增的英雄系统提高了游戏的自由度；
- 支持多人游戏，可以通过局域网、互联网、网吧对战；
- 精灵的崛起包含完整的《信二徒：黑暗预言》的汉化版本

简体中文版 零售价 **49元**

# 空中打击 反恐战队

**即将上市！**

简体中文版 零售价 **49元**

即时战略

# 全面战争

对抗罗马

游戏背景设定在公元400年欧洲战争时期，玩家将扮演罗马帝国在意大利半岛上的敌人，玩家将扮演罗马帝国在意大利半岛上的敌人，玩家将扮演罗马帝国在意大利半岛上的敌人。

- 游戏包含3个种族和13个野蛮民族/部落，每个民族具有10种不同的单位和15种不同的建筑。
- 每个民族都具有他们自己特殊的技能、魔法等等。
- 新的3D引擎使画面非常的逼真，使得各种在欧洲大陆上的植物和动物如同实物一般，多变的天气以及其他的自然现象都表现的淋漓尽致。
- 游戏包含多种游戏类型相关，4个训练关卡，5个单人无羽关，5个5人羽关，5个5人无羽关，5个5人羽关，5个5人无羽关。
- 游戏同时支持8人同时在线。

**即将上市！**

简体中文版 零售价 **49元**



# 天堂

渾 沌 的 年 代

【初章】战乱魅影



[www.lineage2.com.cn](http://www.lineage2.com.cn) [www.tiantang2.com.cn](http://www.tiantang2.com.cn)

NCsoft Corporation. Copyright © NCsoft Corporation All Rights Reserved  
客服EMAIL [cs@lineage2.com.cn](mailto:cs@lineage2.com.cn) 客服电话: 021-51179600





一曲歌

酒

外传

情网



★寰宇之星

我的游戏·我的快乐·我的寰宇之星

北京寰宇之星软件有限公司总代理

地址：北京市海淀区知春路50号中海大厦五层（100086）

电话：010-62111166（总机）/62110277（市服）

网址：www.unistar.net.cn

E-mail: Publisher@unistar.net.cn

无限  
时间有限公司



★ 寰宇之星

SOFTSTAR  
寰宇之星

情吞四海千  
心醉飞



仙剑奇侠传

一



PC  
CD  
ROM

# 中世紀古堡

+ Build, Defend, Expand +

登陆日

纪念诺曼底  
登陆60周年  
官方指定游戏

MONTE CRISTO  
[www.montecristogames.com](http://www.montecristogames.com)

Thor  
世纪雷神  
[www.thor.com.cn](http://www.thor.com.cn)

北京世纪雷神数码科技有限公司  
地址: 北京市海淀区北三环西路11号  
首体师院内中展二层  
邮编: 100088

电话: 010-82098054/8055/8057  
E-mail: [support@thor.com.cn](mailto:support@thor.com.cn)  
<http://www.thor.com.cn>

世纪雷神上海办事处  
地址: 上海市黄浦区福州路408号  
电话: 021-63521439









群

包装内附

原价16 限量特惠价8元

出版：重庆电子音像出版社 制作：成都众心电子技术开发有限公司 运营：智冠电子（北京）有限公司

真善美武侠世界  
www.chinesekungfu.com  
重庆众心电子出版

游戏上市、开站日期以官网公告为主，预知详情请上网查询 [www.wuxiaonline.com](http://www.wuxiaonline.com) 游戏设定资料一切以当时游戏内



# 次世代N-RPG游戏，全面上市！

## 侠起义包

- ⑥ 包含《互动武侠》第一章及第二章完整内容及精彩武侠CG
- ⑥ 详细特色介绍，卡片对战，人物及其属性和完整的玩法介绍
- ⑥ 1000 群侠风迷卡
- ⑥ 1000 门派与武功

整合22位古今著名武侠名家，百部武侠名篇改编的连续剧形态大小武侠期刊！

单机游戏剧情的无限扩展，创新性的武侠任务、游戏章节自动patch网络下载！

独创的卡片对战竞技平台，上手简单，战术灵活，通过网络让你随时随地与高手一决高下！

八大高手任你掌控，楚留香、中原一点红、司空远、宇文奇、西门无霜、林寒青、白惜香、朱七七，

让你欲罢不能，英雄之路由你来创！





## 紧

随着“创世纪”之父 Richard Garriot 的脚步,另一位游戏制作大师——“魔法门”系列的领袖 Jon Van Caneghem 也加入了韩国最大的游戏公司——Nesoft 的麾下,除了他们之外,还有“魔兽争霸”、“星际争霸”、“暗黑破坏神”设计团队人员……许许多多欧美的游戏精英们正在或已经投向了新的游戏霸主——韩国,为韩国网络游戏进军欧美市场担当先锋和援援。

所谓“识时务者为俊杰”,Richard Garriot,Jon Van Caneghem 等先生们,可谓识时务者,虽然曾是欧美三大 RPG 的灵魂人物,可既然单机游戏大势已去,何不改换门庭,再度辉煌?

相比之下,我们身边的很多朋友可就显得不那么“识时务”了,一边玩着 11 版,一边高喊着“单机万岁,网游去死”,有什么意义呢?那天来编辑部,遇见一位在单机游戏公司做市场的朋友——他是一个欧美 RPG 的狂热爱好者,曾有不少文章发在各大杂志和网站上——他苦笑着对我说今年代理的一款欧美单机游戏,总共就发了 4000 套,还被经销商退回 2000 套,“照这么下去,公司要发不出钱了,我也要另投明主了,”这个脸色灰暗的家伙看着我,嘟囔了一句:“单机游戏,就是活活穷死的。”

谁说不是呢?

大字,中国精品游戏的旗帜企业,半年来就做了一款单机游戏——《仙剑奇侠传 III 外传问情篇》,可以预见,除了“仙剑”、“轩辕剑”和“大

富翁”这几个早涝保收的金字品牌的续作外,大字不会再有什么新的单机游戏品牌推出了:

智冠,中国产量第一的游戏制造商,近期除了做出一个非单机非网游的《互动武侠》以外,全部实力都投在网络游戏中,而且受益颇丰,乘胜前进:

目标,内地游戏制造业的领跑企业,在完成《复活》之后,眼见单机游戏无望“复活”,也是开足马力全面开发网络游戏了。

还有许许多多我们熟悉的名字:宇峻(新绝代双骄)、奥汀(三国群英传)、唯晶/风雷时代(圣女之歌)、第三波(三国赵云传)、弘煜(风色幻想)……哪一家不是草草结束了单机研发计划,开始网络游戏的宏图伟业呢?

单机游戏穷死了,游戏制作的精英们可没必要为它陪葬,也跟着穷死。玩家可以高喊“单机万岁,网游去死”,可游戏制作者只能高喊“不作网游,我就得死”。

天下熙熙 皆为利来;天下攘攘 皆为利往

没有人买的单机游戏,就活活穷死。破解版、FTP 下载、盗版盘、免 CD 补丁……谁敢否认,我们的单机游戏生涯总是与这些单词紧密相连的?这种生涯没有不结束,不完美的道理。又有什么可哀叹的呢?大家总觉得免费的午餐可以吃到死,可忘了做游戏的人们也不是傻子。

有人说量产的、垃圾的网络游戏毁了游戏产业,我觉得恰恰相反,网络游戏是游戏产业的救星,且不论它给游戏摘掉了“海洛因”的帽子,且不论它让游戏成为体育项目,再不论它让游戏大会可以名正言顺的召开,就凭它养活了游戏制作者,并让更多的优秀人物加入游戏制作行业,就凭这个,它就是游戏的大救星。

至于活活穷死的单机游戏,算是游戏制作者们留给盗版爱好者们的一点纪念品,七七八八加起来也有上万吧,大家慢慢怀旧,可以怀到 80 岁。

单机游戏是穷死的,也是被我们害死的,我自己也有一份,回想起来,怅然涕下,呜呼,单机,快维尚续。■

柴猫

chaicat@playgamer.com





上

期编辑们为两个写日记的借口找了非常体面的还假借口。使我从而避免了在期末考试前抓狂。不过,说是为了考试,其实私底下我还是没放下游戏。而且受老爸和“兄弟们”的影响,还装模作样的看了几场欧洲杯。这让我自己也感到神奇,当然,很多时候我都忍不住睡着了,然后感觉现场的喧闹和裁判的哨音,都是在梦里。帅帅的小贝现在还在遭人骂,真有点惨无人道啊。突然觉得希腊人也很好,毕竟是拿了冠军的队伍嘛,相比起来,亚洲杯揭幕战上中国队表现真是丑陋,中国人对于足球的理解,就像韩国人对于游戏的理解一样差劲啊。

努力成为高手

与一年前相比,《魔力宝贝 4.0》的改版使玩家们对游戏的兴趣又回来了,移民后的热闹场面,让人惊喜,但是隐隐的,在玩家心中也有一些深藏的不悦。我们抛开逐渐呈泛温趋势的外挂不谈,毕竟网间此时是承诺过的要还原一片净土,所以应该会讲信用。眼下有件大事,可以说是《魔力宝贝 4.0》版本最有力的验证,这就是涉及魔力全区全系列的“魔力 PK 大赛”,因为最终的决赛是线下进行的,所以线上选拔赛也格外激烈,可以说这是魔力改版后第一次盛宴。但是繁华过后呢,也许会有些凉意吧……

连日来,我以游戏记者的身份前去观摩了几场重要的比赛,所见所闻不吐不快。当游戏记者我还是第一次,所以刚开始感觉很兴奋,但是 7 月 15 日 21:00 的那场射手座座次重量级比赛,却给我泼了一头冷水。比赛开始 1 个小时了,除新浪和天使在线的记者进入了赛场外,其它媒体记者 20 多人都被拒之门外。这样对待自己邀请的客人实在是出乎意料。不过后来得到的解释是,因为比赛组织的不好,场面有些混乱,记者去的太多了,怕对比赛现场造成影响,所以当时的决议是不予放行。第二天,我终于在等了快 2 小时之后,顺利进入了天蝎座的比赛现场。这次就原谅网间吧!

单说这次的 PK 比赛,看得有些闷,舞蹈+暗杀+变身,构成了这届 PK 比赛的主流。重装乾坤砍人的嚣张不多了,法师绚丽魔法攻击的跋扈不多了,可以乱军敌阵,定人百步之外的 PK 场上的王者咒术师不多了,弓手格挡只是穿了水龙衣凑数而已……这个还是曾经可以叫无赖魔力玩家视为最高荣誉的 PK 大赛吗?改版以来的诸多不平衡因素都在本次大赛中暴露了出来,说这些并非危言耸听,身为一个深爱着《魔力宝贝》这款游戏的玩家,我只是希望未来,我们可以找到坚强的理由,永远支持我的最爱,我的魔力!而现在,我想我应该冷静一下。

等等 不如上

7 月 19 日,距离《科隆》三测还有十多个小时,感谢上帝,久游把《科隆》的新客户端压缩到了 200 多兆,否则我真没心思再去下载了。我对《科隆》的期待,源自对《龙族》的感悟,而对《龙族》的喜爱最开始则是源自一张海报——那张充满战争狂暴,洋溢着剑与魔法之美的攻城战海报。那张迄今为止我所见过的最美的网游产品海报,可惜我未能有机会珍藏。

言归正传。从一测到二测,《科隆》变动之大,大家想必有所耳闻,一句话概括就是“二测阶段简直没法玩了!”这话可不是我胡诌的,这是官方论坛上某某小强说的。据官方放出来的消息,三测又将有大变动,直接影响就是由于装备属性和要求的变动,导致人物发展方向变得扑朔迷离——到底是练力制还是法制还是制制,喜欢制制的我现在真有些糊涂了。游戏在测试阶段,反复进行调整,本来是无可厚非的,但是这次官方却放出消息说

三测不删档了。换句话说就是,《科隆》到这个时候就定型了。

不删档就意味着,要好好的玩,否则练出个废人,白白耽误功夫不说,连人都鄙视那可就没面子了。同时,不删档也意味着改版的幅度不能太大了,否则如果删练出来一个强人又因为大幅调整而变废了,那我真得要拿着拖把抽人了!有人在论坛说,《科隆》的各次调整其实是在试探中国玩家的接受度,而另一方面的消息说韩服《科隆》在收费后又改成了免费,这说明什么?猜测也好,传闻也好,研究它们的真实意义不大,对于我们来说,只有玩或者不玩的权利。

努力成为高手

以上提到了两个游戏的改版,也是这次记着想着重说的事情,就调整游戏中的各项数值来激发游戏新的生命力而言,恐怕在这个世界上没有哪家公司能够超过暴雪了,星际是如此,暗黑是如此,魔兽也是如此。尽管每次调整都会招来一些抗议,但总体效果是好的,玩家获得的是更大的乐趣而不是更多的麻烦。由暴雪游戏公司的成功,我们也看到了他们的聪明和谨慎,就拿《魔兽世界》来说吧,暴雪对改版的态度是循序渐进的,所有变更都会征求测试玩家的意见,测试一日不得游戏就一日不发行,实实在在的是在为玩家创造一整个游戏的世界。这不良现在国内的一些网游,半成品,改了又改,然后被玩家骂了又骂——不知道玩家的忍耐度究竟有多大,一些翻天覆地的改版,使从前辛苦得来的成绩一夜之间付之东流,这种精神上的打击,我是肯定接受不了的。所以,我也曾经放弃过很多原本是很不错的游戏。

对于没有收费的游戏,毕竟人家是打着测试的牌子,改动再大也不好多说什么。但如果已经是收费的游戏呢?三年前我有一个朋友在《龙族》里练了个弓手,人物属性全是按装备要求来分配的,而这些装备当中最宝贝的就是那顶可以自动复活的帽子。那时候《龙族》真难练,等级和战绩要分开练,醒了就练等级,睡觉就挂战绩挂技能,差不多 24 小时在线,大概练了三个月才 70 多级,终于能够戴起心仪已久的复活帽子了,结果噩耗传来,不久之后推出的《龙族》某版本中(具体记不清了似乎是 0.69 版),那顶帽子的复活功能取消了!后来怎么样想必大家一定猜到了,我的朋友一怒之下不玩了。

版本更新并不是坏事,老是一成不变的玩法也确实有些单调,新鲜的好大家都会举双手双脚赞成。但是,我想说三个但是:第一,没有金刚钻,就别揽瓷器活。动不动就设定十几个种族,人物属性、装备属性种类千奇百怪,五花八门,二十个指头加到一起也数不过来,还要号称自己天下第一平衡,对于这样的游戏,只能送给它两个字:鄙视!两个字不够就四个字:严重鄙视!第二,发布重大新版本前,是不是最好能先征求,开个测试服务器听听玩家的意见,重大版本发布后,是不是最好能提供免费洗点系统,装备没用了可以重新打,人练废了大家就只能一起抱头痛哭哇。第三,如果多数人对新版本不接受,而厂商非要一意孤行,是不是最好能先给我们点钱,赔点卡也行啊……

呼啦啦的打下面这些文字,心里有一种说不出的痛快。说真的,我和大家一样,郁闷了很久,就靠着睡觉去示威了。 ■

雷暴

snov@playgame.com



## 游戏分级标准酝酿中

【本报北京4月10日电】国家新闻出版总署近日正就网络游戏分级标准进行广泛调研，并计划年内出台相关标准。据业内人士透露，目前国家新闻出版总署正就网络游戏分级标准进行广泛调研，并计划年内出台相关标准。据业内人士透露，目前国家新闻出版总署正就网络游戏分级标准进行广泛调研，并计划年内出台相关标准。



## 《传奇3G》隆重登场

【本报北京4月10日电】盛大网络近日宣布，其自主研发的3D网络游戏《传奇3G》即将在各大游戏平台隆重登场。这款游戏在保留《传奇》经典玩法的基础上，进行了全面升级，包括画面、音效和玩法等方面。



## 《绝对女神》全新改版，百万大奖喜迎公测

【本报北京4月10日电】《绝对女神》全新改版现已开启公测，并推出百万大奖活动。新版本在画面、玩法和社交系统上进行了全面优化，为玩家带来更加流畅的游戏体验。



## 《天纵之链》清新亮相

【本报北京4月10日电】天纵网络近日宣布，其自主研发的《天纵之链》即将在各大游戏平台清新亮相。这款游戏以清新唯美的画面和独特的玩法吸引了众多玩家的关注。



## 腾武数码重金签约《墨香》

【本报北京4月10日电】腾武数码近日宣布，其已与知名游戏《墨香》达成深度合作，重金签约。双方将共同开发新的游戏内容，为玩家带来更加丰富的游戏体验。



## 适应中国市场，《魔兽世界》修改游戏系统

【本报北京4月10日电】暴雪娱乐公司近日宣布，为了适应中国市场，其自主研发的《魔兽世界》将进行一系列游戏系统修改。这些修改包括调整游戏难度、优化网络延迟以及增加符合中国玩家习惯的功能。

## “联通—盛大游戏之旅”新闻发布会在京召开

【本报北京4月10日电】“联通—盛大游戏之旅”新闻发布会近日在北京召开。会上，中国联通与盛大网络宣布达成战略合作，共同推动中国游戏产业的发展。



## 数码拉力赛战罢，新人辈出

【本报北京4月10日电】近日举办的数码拉力赛已圆满结束，多位新人选手崭露头角。比赛吸引了众多玩家的参与，现场气氛非常热烈。

## 光谱与约瑟森林联合推荐《RPG制作大师2》

【本报北京4月10日电】光谱工作室与约瑟森林联合推荐《RPG制作大师2》。这款游戏以其简单易学、玩法多样的特点受到了广大玩家的喜爱。

## 盛大新华与连邦软件 开展战略合作

【本报北京4月10日电】盛大新华与连邦软件近日宣布开展战略合作。双方将共同开发新的游戏内容，为玩家带来更加丰富的游戏体验。







## 东亚电子竞技大赛拉开帷幕 大奖赛 177 平台登台亮相

【本报北京11月11日电】由韩国电子竞技协会(KESPA)主办的2004年东亚电子竞技大赛(Asia Pacific Esports Championship)于11月10日在韩国首尔拉开帷幕。此次大赛旨在促进东亚地区电子竞技运动的普及和发展，提高电子竞技运动的竞技水平。大赛共设有《星际争霸》、《魔兽争霸3》、《反恐精英》、《英雄联盟》等多个比赛项目。177游戏平台作为本次大赛的官方合作伙伴，为参赛选手提供了专业的技术支持和平台保障。大赛期间，177游戏平台将全程直播比赛实况，为广大电竞爱好者提供便捷的观赛渠道。此外，大赛还设有丰厚的奖金和奖品，以激励选手们的参赛热情。随着电子竞技产业的快速发展，此类国际性赛事的影响力日益增强，也为电竞选手提供了展示才华的舞台。



## WCG2004 三星电子杯中国区总决赛在京落幕

【本报北京11月11日电】2004年世界电子竞技大赛(WCG)三星电子杯中国区总决赛于11月10日在北京圆满落幕。经过多日的激烈角逐，来自全国各地的顶尖电竞选手齐聚一堂，争夺最后的冠军宝座。本次大赛吸引了众多电竞爱好者的关注，现场气氛热烈。三星电子作为本次大赛的冠名赞助商，为选手们提供了顶级的硬件支持。在总决赛中，选手们展现了高超的竞技水平和顽强的拼搏精神。最终，来自XX省的选手XX以出色的表现夺得冠军，赢得了丰厚的奖金和荣誉。此次大赛的成功举办，不仅推动了电子竞技运动在中国的普及，也为电竞产业的发展注入了新的活力。三星电子表示，将继续支持电子竞技运动，为电竞爱好者提供更好的产品和服务。



## 梦工厂与媒体共度端午 同赏《侠义道》

【本报北京11月11日电】梦工厂游戏公司(Blue Byte)于11月10日在北京举办了《侠义道》(Xin Yi Dao)媒体见面会。会上，梦工厂相关负责人向媒体介绍了这款即将上市的新游戏。《侠义道》是一款以中国武侠文化为背景的3D角色扮演游戏，玩家将扮演一名江湖侠客，在广阔的武侠世界中闯荡。游戏拥有精美的画面、流畅的操作和丰富的剧情。梦工厂表示，《侠义道》的开发团队倾注了大量心血，力求为玩家呈现一场视觉盛宴。此次媒体见面会的成功举办，为《侠义道》的上市预热，也体现了梦工厂对媒体和玩家的重视。



## 暴雪娱乐雪山工作室

【本报北京11月11日电】暴雪娱乐公司(Blizzard Entertainment)旗下的暴雪娱乐雪山工作室(Blizzard Entertainment Snow Mountain Studio)于11月10日在北京正式成立。该工作室将专注于开发高品质的暴雪游戏，为玩家带来更加精彩的游戏体验。暴雪娱乐表示，雪山工作室的成立是公司战略布局的重要一步，也是对中国电竞市场和玩家热情的回应。工作室的首个项目将是备受期待的《魔兽世界》(World of Warcraft)的后续内容。暴雪娱乐承诺，将一如既往地提供顶级的游戏品质和客户服务，为玩家打造最完美的游戏世界。

## 戴尔在京发布两款性能强劲游戏 PC

【本报北京11月11日电】戴尔(中国)有限公司于11月10日在北京发布了两款性能强劲的游戏PC。这两款PC分别搭载了Intel Core 2 Duo处理器和NVIDIA GeForce 7300 GT显卡，为玩家提供了卓越的游戏性能。戴尔表示，这两款PC不仅性能强大，还拥有时尚的外观设计和稳定的品质。第一款PC配备了20英寸宽屏显示器，支持高清分辨率，让玩家在游戏中获得身临其境的视觉享受。第二款PC则更注重便携性和性价比，适合追求性价比的玩家。戴尔承诺，将为用户提供专业的技术支持和优质的售后服务，确保每一位玩家都能畅享游戏乐趣。



## 新体验、新生活 ATI 推出 PCI Express 图形加速卡

【本报北京11月11日电】ATI公司于11月10日在北京发布了其最新的PCI Express图形加速卡。这款加速卡采用了先进的制程技术，为玩家提供了更快的图形处理速度和更流畅的游戏体验。ATI表示，这款加速卡不仅性能卓越，还具有低功耗和静音运行的特点。它支持最新的DirectX 9.0c技术，能够完美运行各种大型3D游戏。此外，这款加速卡还兼容多种操作系统，为玩家提供了更大的兼容性。ATI承诺，将不断优化产品性能，为玩家带来更好的游戏体验。



ATI公司表示，这款最新的PCI Express图形加速卡是其产品线的重要组成部分，旨在满足广大游戏玩家对高性能显卡的需求。该加速卡采用了ATI自主研发的图形核心，具有强大的并行处理能力，能够在高分辨率下流畅运行各种大型3D游戏。此外，该加速卡还支持ATI的CrossFire技术，可以实现多卡互联，进一步提升图形性能。ATI承诺，将为用户提供专业的技术支持和优质的售后服务，确保每一位玩家都能畅享游戏乐趣。

## 美国 ACCLAIM 濒临绝境

【本报北京11月11日电】美国ACCLAIM游戏公司目前正面临严重的财务危机，濒临破产边缘。据相关消息人士透露，ACCLAIM公司因资金链断裂，无法支付员工的工资和供应商的货款。ACCLAIM公司表示，他们正在积极寻求解决方案，希望能够渡过难关。ACCLAIM公司是一家知名的游戏开发商，曾开发过多款畅销游戏。此次陷入财务危机，对公司声誉和未来发展造成了严重影响。ACCLAIM公司表示，他们将对公司的财务状况进行彻底审查，并寻求专业的法律和商业建议，以期能够重新振作起来。

## 《创世纪 X: 奥德赛》中止开发

【本报北京11月11日电】育碧公司(Yubico)宣布中止开发其旗下游戏《创世纪 X: 奥德赛》(Ultima X: Odyssey)。育碧表示，由于市场环境变化和开发成本过高，公司决定暂停该项目的开发。育碧表示，他们将对公司的游戏开发策略进行重新评估，以确保资源的有效利用。《创世纪 X: 奥德赛》是一款备受期待的游戏，拥有庞大的玩家基础。育碧表示，他们将对已开发的内容进行妥善处理，并对玩家表示歉意。育碧承诺，将继续为玩家提供优质的游戏体验，并推出更多优秀的游戏作品。

## Intel 最新主板芯片组遭遇 BUG, 被迫召回

【本报北京11月11日电】Intel公司于11月10日宣布召回其最新发布的主板芯片组，原因是该芯片组存在严重的BUG，可能导致系统不稳定和数据丢失。Intel公司表示，他们正在紧急调查该BUG的原因，并将尽快发布补丁或更换芯片组。Intel公司表示，他们非常重视产品质量和用户安全，将采取一切必要措施来解决问题。召回的芯片组主要应用于部分高端主板，Intel公司表示，他们将对受影响的用户提供技术支持和必要的补偿。Intel公司承诺，将不断优化产品质量，为用户提供更加稳定和可靠的产品。



## 金山无线联手联想 词霸网络版内嵌 K700c

【本报北京11月11日电】金山词霸与联想公司宣布联手合作，推出全新的无线词霸产品。这款无线词霸内置了联想K700c处理器，具有强大的计算能力和无线通信功能。金山词霸表示，这款无线词霸将为用户提供便捷的查词和翻译服务，随时随地满足用户的需求。联想公司表示，这款无线词霸是双方合作的重要成果，体现了双方在无线设备领域的深度合作。金山词霸表示，他们将继续优化产品功能，为用户提供更加优质的服务和体验。联想公司表示，他们将继续支持金山词霸的发展，共同推动无线设备市场的繁荣。



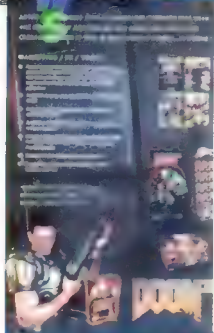
## 网易泡泡交流无极限

【本报北京11月11日电】网易公司宣布推出全新的泡泡交流功能，旨在为用户提供更加便捷和有趣的沟通方式。网易表示，这款全新的泡泡交流功能支持文字、语音、视频等多种交流方式，能够满足用户不同的沟通需求。网易表示，这款全新的泡泡交流功能将为用户带来全新的沟通体验，让用户在交流中更加轻松和愉快。网易承诺，将不断优化产品功能，为用户提供更加优质的服务和体验。网易表示，他们将继续致力于提升用户体验，为用户打造更加美好的网络生活。

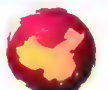




年度巨作《DOOM 3》  
引爆上市



## 中国首届 SVS 挑战赛正式开始

[illegible]

A3 SVS

### 《辐射3》开发权转让,网络版蓄势待发

1. 在  $\mathbb{R}^n$  中, 设  $\mathbf{A} = (a_{ij})_{n \times n}$  为实对称矩阵,  $\mathbf{B} = (b_{ij})_{n \times n}$  为实反对称矩阵, 证明:  $\mathbf{A} + \mathbf{B}$  为实对称矩阵,  $\mathbf{A} - \mathbf{B}$  为实反对称矩阵.

“决战—冰风传奇3”加盟骏网一卡通

[illegible]

### 讯宜光储骤降百元

6889 元 8X DVD-DUAL 刻录机释放冬日诱惑

[illegible]

性价比之王再现  
双“128”FX5600 重出江湖


Intel® Single-Engine™ 技术所包含的各种优化功能，可帮助您提升性能，并降低功耗。英特尔® 酷睿™ 2 处理器 E6700 系列，支持高达 26.7GB/s 的 SATA 3.0 Gb/s 传输速率，并支持高达 13.3GB/s 的 SATA 6.0 Gb/s 传输速率。英特尔® 酷睿™ 2 处理器 E6700 系列，支持高达 13.3GB/s 的 SATA 6.0 Gb/s 传输速率，并支持高达 13.3GB/s 的 SATA 6.0 Gb/s 传输速率。

火拼俄罗斯  
全国争霸决战揭曉



在「2015年香港國際影視展」中，香港影視界與內地影視界交流頻繁，不少香港影視界人士在展會上與內地影視界人士會面，並就合作事宜進行商討。在展會期間，香港影視界人士與內地影視界人士在展會上交流，並就合作事宜進行商討。在展會期間，香港影視界人士與內地影視界人士在展會上交流，並就合作事宜進行商討。

## 中国首部“绿色”网游《神话》发布



“在《易经》中，‘道’是‘德’的根源，‘德’是‘道’的显现。‘道’是‘德’的根源，‘德’是‘道’的显现。‘道’是‘德’的根源，‘德’是‘道’的显现。”



全民乱弹  
《热血江湖》



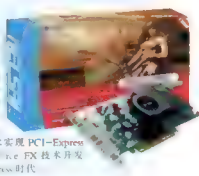
江湖

王式武身居江湖，对  
成名成家，改换自同名如  
山洪国加加  
KIRARA 王式武  
王式武身居江湖，对  
成名成家，改换自同名如  
山洪国加加  
KIRARA 王式武  
王式武身居江湖，对  
成名成家，改换自同名如  
山洪国加加  
KIRARA 王式武

[illegible]

方寸之间展神奇  
艾尔莎影雷者发布 PCX 系列显卡


知名显卡制造商ATI在ISA日前率先宣布在“下一代”Express接口显卡产品PCX 5300中,借道PCI Express接口,把更便宜、更小巧的显卡,移植到PCX接口上,以满足笔记本电脑、超薄型PC等对显卡的需求。ATI公司副总裁表示,PCX 5300系列显卡将分为NVIDIA GeForce 5300和5300,分别对应了中高端、中端和入门级用户。采用桥接技术,新一代的显卡将把PCX接口、显卡、芯片、GPU集成到一块,以降低成本,并提高性能。ATI公司表示,Ge-



## 主板市场惊现“舞星” “微星”体系推出新品牌

[illegible]



[illegible]

“当时孩子进来的时候，我想将他抱出去，可是，孩子太孤独，我不放手。作为管理者，我们是负上一定的责任，但是，要约束孩子还是靠老师和家长。”

UNVEILED Star Wars's DRAGON AGE • Moonlight's FEAR

# Computer Games

SNEAK PREVIEW  
Destiny's  
Age of  
Empires  
III  
Republic  
Commander  
World  
War  
Commander

XBOX XT  
Platinum

## AXIS & ALLIES

The most realistic experience of the war in Europe

ON SALE  
July 6

**COMPUTER**  
**GAMING**  
**WORLD**

OCTOBER 2004 \$5.99

SPECIAL REPORT!  
 ES REPORT!

**2004 FALL GAMES PREVIEW**

150 NEW GAMES TO WATCH, 5 MUST-BUY GAMES, 1000 REASONS WHY YOU SHOULD BUY A NEW PC

MORE PREVIEW EXTRAVAGANZA  
 100% FREE!

EXCLUSIVE DRIVIN' REVIEWS & XBOX 2 RUMORS!

# ELECTRONIC GAMING

THE #1 VIDEO GAME MAGAZINE

May 1997 \$4.99

## CONTENTS

ON THE COVER  
PS2 vs. N64

### THE NEW PLAYERS

PS2 vs. N64

WE TELL YOU WHICH

PLUS!

PlayStation 2  
Nintendo 64  
Xbox 2 Rumors

原: PSP 主 机: NDS 主 机: E3 主 机:



# 国内上市星云表



## 指环王：王者无敌

继《指环王：王者无敌》之后，EA又推出了这款《指环王：王者无敌》。这款游戏是《指环王：王者无敌》的续作，玩家将扮演阿拉贡，带领他的军队，与邪恶的势力进行战斗。游戏的画面非常精美，音乐也非常动听。游戏的玩法也非常有趣，玩家可以体验到各种不同的战斗场景。



## 细胞分裂：明日潘多拉

《细胞分裂：明日潘多拉》是《细胞分裂》系列的续作。玩家将扮演尼克·梅森，带领他的团队，与邪恶的势力进行战斗。游戏的画面非常精美，音乐也非常动听。游戏的玩法也非常有趣，玩家可以体验到各种不同的战斗场景。

对产品的优化是其最突出的特点，让玩家在游戏中体验到前所未有的快感就是例子。



## 对抗罗马

《对抗罗马》是一款策略游戏。玩家将扮演罗马帝国的统治者，带领他的军队，与邪恶的势力进行战斗。游戏的画面非常精美，音乐也非常动听。游戏的玩法也非常有趣，玩家可以体验到各种不同的战斗场景。



## 梦幻竞技场 2004

《梦幻竞技场 2004》是一款格斗游戏。玩家将扮演各种不同的角色，与邪恶的势力进行战斗。游戏的画面非常精美，音乐也非常动听。游戏的玩法也非常有趣，玩家可以体验到各种不同的战斗场景。



## 夺命日

《夺命日》是一款射击游戏。玩家将扮演各种不同的角色，与邪恶的势力进行战斗。游戏的画面非常精美，音乐也非常动听。游戏的玩法也非常有趣，玩家可以体验到各种不同的战斗场景。



## 剑心王

《剑心王》是一款动作游戏。玩家将扮演各种不同的角色，与邪恶的势力进行战斗。游戏的画面非常精美，音乐也非常动听。游戏的玩法也非常有趣，玩家可以体验到各种不同的战斗场景。

## 游戏名称

游戏名称  
球巨人  
特洛伊  
地面控制 II 大撤退  
李华梅  
戴高乐的猫  
戴高乐的猫  
戴高乐的猫  
戴高乐的猫  
戴高乐的猫

## 游戏名称

游戏名称  
王座之争  
球巨人  
球巨人  
球巨人  
球巨人  
球巨人  
球巨人  
球巨人  
球巨人  
球巨人

## 美国艺电

## 游戏名称

游戏名称  
NBA Live 2004  
NBA Live 2004  
NBA Live 2004  
NBA Live 2004  
NBA Live 2004  
NBA Live 2004  
NBA Live 2004  
NBA Live 2004  
NBA Live 2004  
NBA Live 2004

## 游戏名称

游戏名称  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之

## 游戏名称

游戏名称  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之  
每章截之

Tel: 010-82657905

E-Mail: aec@aornesoft.com

出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
Radical	AC AD	英文	3	2004/06	88
Rebellion	AC	英文	2	2004/07	68
Massive	ST	中文	待定	2004/07	68
Sierra	FPS	英文	待定	2004/07	67
Sierra	AC AV	英文	1	2004/08	68
Sierra	RP	中文	2	2004/08	58
Sierra	ST	中文	2	2004/09	68
CDV	RP	英文	2	2004/09	67

Tel: 010-62969069

E-Mail: service@time.com.cn

出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
JoWood	ST	中文	1	2004/06	50
JoWood	ST	中文	1	2004/06	50
KID	SI	中文	待定	2004/03	待定
Enlight	AC	中文	1	2004/03	待定
KOGADO	SI	中文	1	2004/03	待定
JOWOOD	SI	中文	1	2004/03	待定
光通资讯	ST	中文	1	2004/04	69
NIVAL	SI	中文	2	2004/04	待定
Enterbrain	RP	中文	1	2004/04	待定
NIVAL	ST	中文	1	2004/04	待定
JOWOOD	SI	中文	1	2004/04	待定
光通资讯 KOGADO	SI	中文	待定	2004/04	待定
Enlight	ST	中文	待定	2004/04	待定

Tel: 010-64100888

E-Mail: eacn3n@ea.com.cn

出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
EA Sports	SP	英文	2	2004/05	69
EA	SP	英文	2	2004/05	69
EA Sports	SP	英文	2	2004/06	69
EA	AC AV	中文	3	2004/07	79
EA	FPS	中文	1	2004/02	待定
SunFlowers	ST	中文	2	2004/02	待定
Maxis	ST	中文	2	2004/03	待定
EA	AC AV	中文	1	2004/03	待定

Tel: 010-62862042

E-Mail: support@suntendygame.com

出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
EIDOS	SI	中文	1	2004/08	49
EIDOS	RP	中文	2	2004/08	49
Project3	FPS	中文	1	2004/08	49
Buka	AV	中文	2	2004/08	49
Buka	FPS	中文	1	2004/08	49
Atari	FPS	中文	1	2004/08	49
Atari	AC AV	中文	待定	2004/10	待定
KID	AV	中文	3	2004/03	69
Atari	FPS	中文	待定	2004/04	待定

Tel: 010-82895428/9

E-Mail: zhujn@16316.com

出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
People Can Fly	FPS	中文	3	2004/07	58
ION Storm	AC	英文	2	2004/08	58



# 国内上市星运表

## 游戏名称

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
文化Ⅱ征服世界	ATARI	ST	中/英	3	2004.02	58
终结者Ⅲ机器战争	ATARI	FPS	英文	1	2004.02	58
快盗罗宾汉 王冠守护者	Cinemaware	ST	中/英	2	2004.02	49
灰鹰 邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	2	2004.02	58
零点危机 无上荣誉	Schanz	AC	中文	2	2004.02	58
文化Ⅲ北国风云	GMX Media	ST	中/英	1	2004.02	49
夏威夷边境	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004.02	49
战俘 脱狱狂潮	LSP	ST	中/英	2	2004.02	49
火线追击	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004.02	49
卒域	Ascaron	RP	中文	2	2004.02	58
科林麦克雷拉力赛IV	Codemasters	RC	中文	4	2004.03	69
虚幻竞技场 2004	ATARI	FPS	英文	2DVD	2004.03	88

## 游戏名称

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
突袭Ⅱ加强版 现代战争	CDV	ST	中文	2	2004.07	29.9
铁路大亨Ⅲ探索中国	Gathering	ST	中文	2	2004.07	29.9
冠军足球经理 03-04 欧洲杯数据版	EIDOS	SP	中文	1	2004.07	29.9
丛林之狐 阿尔法之拳	TK2	FPS	中文	3	2004.07	29.9
中世纪古堡	Monte Cristo	ST	中文	待定	2004.08	待定
登陆日	Monte Cristo	ST	中文	待定	2004.08	待定
危机前线Ⅱ军刀中队	TK2	AC	中文	待定	2004.09	待定

## 游戏名称

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
代号 XIII	Ubi Soft	AC	英文	4	2004.04	69
王者 无尽的任务战略版	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004.04	69
孤岛惊魂	Ubi Soft	FPS	英文	5	2004.06	98
非洲雄狮	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004.06	69
细胞分裂 明日潘多拉	Ubi Soft	ACT	中文	待定	2004.06	98
猎杀潜航Ⅲ	Ubi Soft	SI	英文	待定	2004.10	待定

## 游戏名称

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
无人地带	CDV	RTS	中文	2	2004.06	49
航海大时代 海霸王	ASCARON	SI	中文	1	2004.06	49
信使 2 精灵的崛起(英文版)	Strategy First	ST	英文	2	2004.06	49
信使 2 精灵的崛起(中文版)	Strategy First	ST	中文	2	2004.06	49
空中打击	BUKE	AC	中文	2	2004.07	49
世界篮球经理	MetalFin	ST	中文	1	2004.07	49
对抗罗马	Independent Arts	ST	中文	1	2004.07	49
中世纪文明	Magitech	ST	中文	2	2004.08	49
雇佣兵 秘密战争	Encore	AC	中文	2	2004.08	49
末日之战	CDV	ADV	中文	2	2004.08	49

## 游戏名称

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
风色幻想Ⅲ 罪与罚的镇魂歌	弘煜科技	ST/RP	中文	3	2004.03	49
仙剑奇侠传三外传·问情篇	上海软星	RP	中文	4	2004.03	待定
宇之横帆系列 新绝代双骄 1、2	宇峻科技	RP	中文	8	2004.03	待定
宇之横帆系列 幻世录	奥汀科技	ST/RP	中文	1	2004.03	待定
三国群英传 V	奥汀科技	ST	中文	待定	2004.04	待定
幻想三国志 II	宇峻科技	RP	中文	待定	2004.04	待定

## 刀剑OL 搜括

http://ibo.sohu.com
夺宝奇兵 金山华纳
http://www.sportnet.com
雷霆战队 TOM.COM
http://xarma.tom.com/
骑士 嘉禾科技
http://www.aodch.com/
连连 万向
http://www.hqonline.com.cn
火线任务 东方网通
http://www.hearproject.com.cn/
梦想 硅谷动力
http://www.netdream.com.cn

绝对女神 金玉天立
http://www.gth-online.com.cn/
圣姬 中游网
http://jplay.chinagames.net
神州天戈 万向通信
http://www.szo.com.cn
神之领域 上海兆通
http://www.asgard.com.cn
侠义道 梦工厂
http://www.kayidao.cn/
信仰 天网数码
http://www.taw.com

王者归来 奥典假日
http://www.theking.com.cn
网络三缺一 智冠电子
http://www.gamania.com.cn
雅典娜 金智通
http://aqa.gameng.com.cn
英雄年代 盛大
http://theage.spl.com

## 游戏名称

游戏名称	发售日期
天堂Ⅱ 新浪乐谷	6月08日
http://www.lnagame2.com.cn/	
密传 欢乐数码	7月初
http://www.311.com.cn	
三国策III 皓宇公司	7月06日
http://www.sgonline.com.cn/NewWebSite/index.htm	
科隆 久游网	7月20日 第三次内测
http://www.9you.com	
剑刺天下 欢乐时代	8月15日
http://www.tinet.com.cn	
仙侣奇缘 游戏纵横	7月02日
http://www.slay.net/	
永恒 金山华纳	5月10日
http://www.cdchina.com.cn	
真孔雀王 奥典假日	6月12日
http://www.aging.com.cn	
铁血三国志 北京华义	预定 7月
http://www.txanguo.com/ver1/ntio.asp	





**Wings of Power**  
 这是一款以第二次世界大战为背景的即时战略游戏。玩家将扮演盟军指挥官，指挥各种空中力量，包括战斗机、轰炸机和运输机，在战场上进行激烈的空战和地面支援。游戏画面精美，音效震撼，为玩家带来身临其境的战争体验。



**Barbie Fashion Show**  
 这是一款以芭比娃娃为主题的时尚设计游戏。玩家将扮演一位时尚设计师，为芭比娃娃设计各种华丽的服装和配饰。游戏界面简洁明快，操作简单易懂，适合各个年龄段的玩家。通过这款游戏，玩家可以发挥自己的创造力和审美能力，设计出独一无二的时尚作品。



**IHRA Drag Racing 2005**  
 这是一款以国际赛车协会（IHRA）为主题的赛车游戏。玩家将扮演一名职业赛车手，在各种赛道上进行激烈的竞速比赛。游戏画面逼真，音效逼真，为玩家带来紧张刺激的赛车体验。玩家可以通过不断提升自己的驾驶技术和赛车性能，赢得更多的比赛和荣誉。



**Dragon Quest**  
 这是一款经典的角色扮演游戏（RPG）。玩家将扮演一位勇敢的冒险者，踏上寻找传说中的龙之王的旅程。游戏中拥有丰富的角色、怪物和道具，玩家需要通过战斗、探索和解谜来推进剧情。游戏画面精美，音乐动听，为玩家带来一段难忘的冒险旅程。



**Dance Dance Revolution**  
 这是一款以舞蹈为主题的节奏游戏。玩家需要根据屏幕上的提示，在跳舞毯上进行相应的舞蹈动作。游戏画面动感十足，音乐节奏明快，为玩家带来一种全新的娱乐体验。通过这款游戏，玩家可以锻炼身体，提高节奏感和协调能力。



**Dragon Empires**  
 这是一款以龙为主题的策略游戏。玩家将扮演一位龙族统治者，建立自己的龙族帝国，与其他势力进行竞争和战斗。游戏中拥有丰富的战略元素，包括资源管理、军队建设和外交关系等。玩家需要运用智慧和策略，才能在激烈的竞争中脱颖而出，建立强大的龙族帝国。

# 国际上市星运表 Aug 2004

资料来源: haper 提供



**Mall of America Tycoon**  
 这是一款以购物中心为主题的模拟经营游戏。玩家将扮演一位购物中心大亨，负责规划、建设和经营自己的购物中心。游戏中拥有丰富的经营元素，包括商品采购、人员管理、市场营销等。玩家需要运用经营智慧和策略，才能在激烈的市场竞争中立于不败之地。



**Chessmaster 10th Edition**  
 这是一款经典的国际象棋游戏。玩家可以与强大的电脑对手进行对战，挑战自己的棋艺。游戏中拥有丰富的棋局和战术，玩家需要运用智慧和策略来赢得胜利。这款游戏适合各个年龄段的玩家，既能锻炼思维能力，又能带来乐趣。



**Atomic Enforcer**  
 这是一款以科幻为主题的动作游戏。玩家将扮演一位强大的机械战士，在各种科幻场景中执行任务。游戏中拥有丰富的武器和装备，玩家需要运用战斗技巧和策略来战胜敌人。这款游戏画面精美，动作流畅，为玩家带来紧张刺激的战斗体验。



**Age of Physiology Game Edition**  
 这是一款以生理学为主题的模拟游戏。玩家将扮演一位生理学家，研究各种生物体的生理结构和功能。游戏中拥有丰富的生理知识，玩家可以通过实验和观察来了解生物体的奥秘。这款游戏适合对生物学感兴趣的玩家，既能增长知识，又能带来乐趣。



**Wings of War**  
 这是一款以第二次世界大战为背景的即时战略游戏。玩家将扮演盟军指挥官，指挥各种空中力量，在战场上进行激烈的空战和地面支援。游戏画面精美，音效震撼，为玩家带来身临其境的战争体验。



**Kohan II: Kingdoms of War**  
 这是一款以奇幻战争为主题的即时战略游戏。玩家将扮演一位强大的国王，指挥各种奇幻生物和军队，在战场上进行激烈的战斗。游戏中拥有丰富的战略元素，包括资源管理、军队建设和外交关系等。玩家需要运用智慧和策略，才能在激烈的竞争中脱颖而出。



**Rapala Pro Fishing**  
 这是一款以钓鱼为主题的模拟游戏。玩家将扮演一位专业的钓鱼爱好者，在各种水域进行钓鱼。游戏中拥有丰富的鱼类和钓鱼技巧，玩家需要运用智慧和策略来钓到更多的鱼。这款游戏画面精美，音效逼真，为玩家带来一种全新的娱乐体验。



**Cabela's Big Game Hunter 2005**  
 这是一款以狩猎为主题的模拟游戏。玩家将扮演一位专业的猎人，在各种自然环境中进行狩猎。游戏中拥有丰富的动物种类和狩猎技巧，玩家需要运用智慧和策略来猎杀目标动物。这款游戏画面精美，音效逼真，为玩家带来一种全新的娱乐体验。



**Political Machine 2004**  
 这是一款以政治为主题的模拟游戏。玩家将扮演一位政治人物，在各种政治环境中进行活动。游戏中拥有丰富的政治元素，包括资源管理、人际关系和策略制定等。玩家需要运用智慧和策略，才能在激烈的政治竞争中脱颖而出。



**World at War**  
 这是一款以第二次世界大战为背景的即时战略游戏。玩家将扮演盟军指挥官，指挥各种空中力量，在战场上进行激烈的空战和地面支援。游戏画面精美，音效震撼，为玩家带来身临其境的战争体验。





## 盛夏,属于游戏的季节

随着ESAC和WCL比赛的进行,作为竞技项目的游戏又将大行其道。本月《魔兽III》和CS再次霸道地占领了发烧榜的前两位,更为可喜可贺的是,“WE”的名次也在逐步提升。也许是因为ESAC 004上中国玩家选手的出色表现吧。期待接下来对DOOM III的长久期待即将划上句号,因为众多网站上的刷记规律早就让人兴奋不已。除此之外,一些网游新贵也在本月浮出水面,《天翼之链》上榜,半条命风格也是大有市场的。《铁血三国志》的入围并不意外,凭借Lancel II引擎和大师级的号召力,自然早已让人心动。前几日见东来不由感叹大师早已签名的《铁血三国志》海报欣喜而担,本想猛虎打食上前排得一张,不料被主任大人一把抓住,原来此罕见之物皆为本期活动奖品,感谢之极。所有爱好游戏的玩家欲知活动详情,请密切关注本期“大话游”。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极来稿,以普通信件(明信片)、读者问卷调查和本刊电子邮箱 reader@playgame.com 投票皆可。投票者均可参加月底的抽奖活动,杂志读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

2004年7月号“中国游戏风云榜”幸运读者:王冰(南京) 刘应伟(贵州) 邓静(四川) 何明翰(吉林) 沈晴(上海)

1	魔兽争霸III冰封王座 Blizzard/暴雪电子
2	半条命:反恐精英 Sierra/暴雪电子
3	仙剑奇侠传 大宇/大宇
4	魔兽争霸III冰封王座 Blizzard/暴雪电子
5	魔兽争霸III冰封王座 Blizzard/暴雪电子
6	实况足球7国际版 Weizen/上海九联
7	仙剑奇侠传 大宇/大宇
8	仙剑奇侠传 Actoz/盛大网络
9	魔兽争霸III冰封王座 网星/SQUARE-ENIX
10	魔兽争霸III冰封王座 BioWare/第三波

1	魔兽争霸III冰封王座 Blizzard/暴雪电子
2	半条命:反恐精英 Sierra/暴雪电子
3	魔力宝贝 网星/ENIX
4	使命召唤 Infinity Ward/育碧软件
5	轩辕剑IV外传苍之涛 大宇/大宇
6	实况足球7国际版 Konami
7	剑侠情缘网络版 西山居/金山软件
8	魔兽 Weizen/上海九联
9	传奇2 Wemade/韩国Wemade
10	仙剑奇侠传 GRAVITY/智冠

1	魔兽世界 World of Warcraft 暴雪
2	仙剑奇侠传外传 2004年第三季度 大宇
3	天堂II Lineage 2 2004年8月 网星
4	半条命II Half-Life 2 2004年 Valve
5	三国志中文版 太田
6	模拟人生II The Sims 2 2004年9月 EA
7	毁灭战士III DOOM III 2004年8月 id Software
8	刀剑Online 2004年 NCS
9	铁血三国志 2004年第三季度 网星
10	天翼之链 Tales Weaver 2004年第三季度 网星

## 中国游戏企业人气榜

- |      |      |    |      |      |      |      |      |      |      |      |     |      |    |    |      |      |      |      |      |
|------|------|----|------|------|------|------|------|------|------|------|-----|------|----|----|------|------|------|------|------|
| 壹    | 贰    | 叁  | 肆    | 伍    | 陆    | 柒    | 捌    | 玖    | 拾    | 拾壹   | 拾贰  | 拾叁   | 拾肆 | 拾伍 | 拾陆   | 拾柒   | 拾捌   | 拾玖   | 貳拾   |
| 盛大网络 | 金山软件 | 网易 | 育碧软件 | 盛大网络 | 育碧软件 | 暴雪电子 | 光通娱乐 | 智冠电子 | 北京华义 | 美国艺电 | 新天地 | 上海九联 | 新浪 | 搜狐 | 光通娱乐 | 世纪雷神 | 阳光互动 | 东方娱乐 | 天晴数码 |





# NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

## 极品飞车：地下车会 II

**极**品飞车”系列一直以来都以名车为卖点，在操控特性与游戏内容上虽然进行过诸多探索，也经历过起大落的市场考验，但直到2003年推出的该系列第七作《极品飞车：地下车会》(Need for Speed: Underground)，才真正尝到迎合主流市场需求所带来的甜头。《地下车会》凭借其绚丽的画面、极强的速度感和丰富的游戏性，完全弥补了在操作感上的欠缺，并以独特的竞速风格，在欧美及日本市场获得不错的评价，全球超过300万的销售量也说明了制作勇于创新的精神得到了玩家的肯定。游戏制作组 EA GAMES 最近终于放出了本作的演示，下面就让我们看看《地下车会 II》中又加入了什么新的特点。



### 我已看到了新车，但女孩在哪儿？！

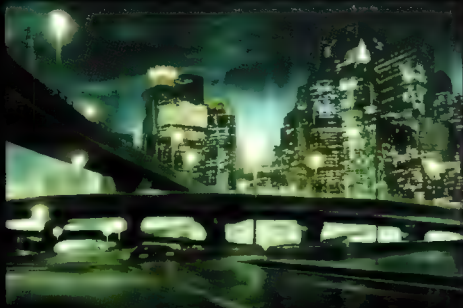
6月17日，美国艺电 (Electronic Arts) 在它的最新声明中宣布，《地下车会 II》将于今年11月17日推出，而更令人关注的则是其声明中确认，曾经担任该节目“Wild On”主持人，并以热门封面女郎而闻名的美女 Brooke Burke，已经签约成为《地下车会 II》的形象代言人。这个消息一经发布，互联网上以“Brooke Burke”为关键词进行搜索的数字再创新高，甚至超过她以往参加各种节目主持或杂志封面拍摄所造成的声势。

拥有法国、爱尔兰和葡萄牙血统的 Brooke Burke，在现实生活中就是一位追求刺激及狂爱名车的人士。“《地下车会 II》如此真切的捕捉到我喜爱自己的车的原因之一，就是它可以成为一幅充分展现自我的画布。” Brooke Burke 加盟《地下车会 II》，自然使这款即将推出的游戏新作的影响范围，扩大到非主流游戏消费领域。而对于玩家车迷来说，Brooke Burke 所担当的角色也绝非简单的“花瓶”，这位名叫 Rachel 的女子是生活在下层社会中的地下赛车活动组织者，当玩者进入游戏之后自然投入到她的羽翼之下，在游戏中则由她带领玩者游历于整个地下赛车世界的城市环境和赛事之中。

《地下车会 II》在延续前作大受好评的游戏风格之外，更倾力强化游戏的人文色彩，美女姐姐 Brooke Burke 在《地下车会 II》中的出境，真是令人充满期待啊！







## 星光大道!!

在游戏预计发售的前5个月,EA GAMES 就开始迫不及待的又是请代言人,又是开记者会,可见对《地下车会II》的希望有多大。当然,对一款赛车游戏来说,《地下车会》一代的在线玩家数目能说明一切。精明的商人不会放过任何一个商机,所以自然而然的要趁大家对地下飙车的关注还没降温前,重拳推出续集。究竟为什么游戏的开发者说《地下车会II》绝对不是一个1.5版本,而是完完全全革新的二代呢?

《地下车会II》的官方网站上罗列了游戏的八大特色,我看得没那么麻烦。玩赛车游戏,最主要的就是画面、赛道和赛车。NFS整个系列的画面还用说么?尤其《地下车会》,找块支持DX9全部特效的显卡,打开全部效果,用上NOS——那种天地间一片模糊的感觉,就好像超音速在赛道上飞翔,难道不是种享受?

## 庞大的游戏世界

《地下车会II》的世界中,5个城区的天气、路面、感觉等完全不同。本作加入了许多新的动态天气因素,游戏中的比赛依然都是在晚上进行,但随着游戏的进行,玩家可以观察到原来相对明亮的黄昏赛道随着比赛时间的推移会慢慢变为漆黑一片的深夜,再经过一段时间又会进入到黎明时刻。此外,刮风、下雨的强度也会随着时间的变化而改变,甚至不同的区域也会存在不同的天气,一些地区降雨时另外的一些地区可能晴空万里。

在游戏中玩家可以驾车探索城市的每一个角落,画面左下角的地图能够使人清楚地了解自己现在位置。游戏为玩家提供了一个PDA消息系统,这个PDA设备会提示在什么地点即将进行比赛,玩家只要按照提示前往该地点就可以同其他车手进行比赛。



## 自由的驰骋

去年有一款赛车游戏《午夜狂飙会II》(Midnight Club 2),它最大的亮点就是相当高的自由度。无论是洛杉矶、巴黎还是东京,整座城市都在玩家的车轮下被征服。终点只有一个,路线却有无数,玩家能随心所欲的穿过每一条大街小巷。而玩过“极品飞车”一代至七代的玩家一定知道,比赛都是在一条选定的赛道上进行的,虽然赛道上有许多分支路线,但游戏的自由度依然受到赛道本身的约束。所以后来玩《地下车会》,看到路上的行车在十字路口转向,都会涌起一丝遗憾:为什么不能设计成开放式的赛区?如今,这个愿望终于实现了。

本作将吸收Rockstar公司著名的《侠盗猎车手II》(Grand Theft Auto 3)及《午夜狂飙会II》的许多元素,游戏的比赛场地将由特定的赛道变为一座完整的都市。根据游戏制作者公布的资料,整座城市将由五个相互连接的城区组成,玩家可以利用高速公路在各个城区间穿梭。这些城区的设计将按照现有城市(例如洛杉矶、旧金山)的布局来进行,赛道总长将由前作的40公里提高到200公里。



配合比赛系统的重大变化,玩家在《地下车会II》里简直可以说是自由自在了。比赛不再是原先那样的一关关的,有时 NPC 会用无线电向玩家挑战,或者在路上碰上两个飞车手就能来场疯狂飙车,甚至在玩家经过的同时,NPC 之间都有在比赛。在3个比赛模式:Circuit、Drift 和 Drag 中,增加了许多新的游戏元素,能更好的通过比赛锻炼玩家的技巧。假如玩家不喜欢 Drift,那么可以不用管它,赛好其它的照样能得到升级配件。

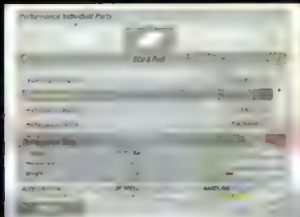
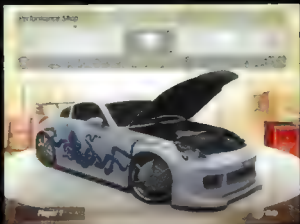
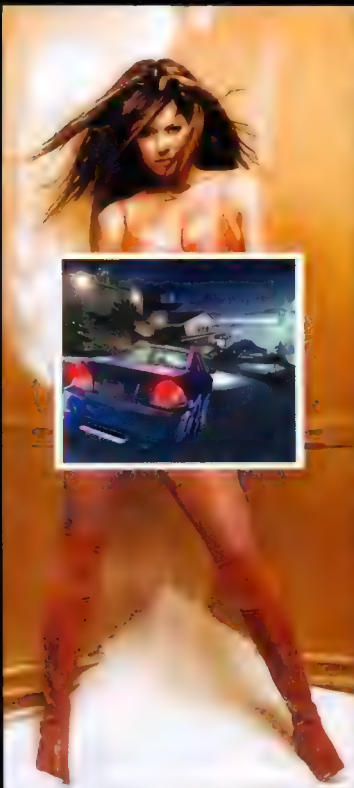
当你驾车在城市中自己寻找其他赛车手想要来一场比赛时,在城市的街道上会有许多正常行驶的车辆以及一些刚起步的赛车,如果你跟随一辆赛车一段时间,他将会向你发出挑战,这样你将会进入《地下车会II》中新加入的一种比赛模式——“逃脱挑战”(Out-Run Challenges),游戏的地图中将标出一个紫色的标记,你必须紧追对手前往该地区,如果你被对手甩掉则比赛失败。如果你成功的追逐对手到达该地区则将会获得一些奖金或者有用的信息。

## 深度的调车

制作的改装赛车系统受到了玩家的一致好评,本作中这一系统将得到保留并得到提高。对于资深赛车游戏迷,《地下车会》中简单的升级部件显然不能满足心中的激情,这种遗憾在本作中应该会得到很大的改善。你可以通过城市中的赛车配件商店去购买这些产品,整个城市中存在许多配件商店,在这里几乎两赛车有关的各个方面的配件你都可以买到,例如:车重、车窗、轮胎、不同的引擎等等。在《地下车会II》中玩家在购买改装部件时有两种选择,普通玩家可以直接购买特定的配件组合将其安装到你的赛车上,对于有一些赛车专业知识的玩家,则能够通过单独选择每一个零部件来提高赛车的性能。

在《地下车会II》中,不只要有成百上千个零件供玩家升级,更可以像专业赛车游戏那样从齿轮比到悬挂系统——进行调节以达到极限速度。车身装饰方面也加入了更多部件,比如原作没有的音响系统。制作组承诺只要在现实中能换下或者改动的东西,游戏中一定能实现。目的是让玩家打造出完全属于自己风格的赛车。这些零部件都可以在隐藏在的商店买到,具体位置只有靠玩家自己去探索。而且商店出售的商品是动态更新的,要想得到所有部件可得抓住机会了。

丰富的赛车种类对于提高赛车游戏的游戏性也是十分重要的,虽然 EA 方面还没有最后公布本作将包含哪些赛车类型,但是可以肯定《地下车会II》中赛车的种类将会超过前作。目前已知的《地下车会II》赛车还是以日系车为主,便宜加上易于改装,使得日系车成为飞车手的最爱。新车方面目前知之甚少,从现有图片和录像上可以看到有 Lexus IS 300 和 Mazda RX-8,相信 RX-8 转子引擎的表现依旧能吸引大批的 FANS。另外,总共 30 多辆赛车会被分级,这是应玩家的要求而做出的调整。







## 丰富的隐藏要素和体贴的设计

在游戏中玩家战胜对手后，有可能从对手口中得到一些隐藏商店的信息，在这些商店中有许多商品是其他商店买不到的，当你找到这些商店后在小地图中会自动添加相应的标记，这样就方便了下次再来购买商品。由于比赛都是在夜间进行，游戏的制作者特地在赛道的特定位置加入了一些标记。这些能够反射赛车车头灯光的标记在游戏中称为猫眼(Cat Eyes)，当赛车的车头灯的灯光照到这些标记时，玩家就能清楚的看清赛道的状况，这样就防止了在转弯时由于光线太暗而无法辨别方向的现象发生。此外，制作人员还保证游戏的读盘时间将大大减少，玩家在各个区域间穿梭将不会感到有任何的读盘导致的停顿。



## 外观表现与系统改进

画面一直都是“极品飞车”系列引以为傲的地方，本作在保持制作水准画面的同时，在细节部分进行了一定的提高。游戏中的五个不同的城区都会有不同的风景及一些标志性的建筑，天气中的动态变化在视觉上能够明显的分辨出来。前作中在车速达到一定程度时，背景会产生一种模糊化的处理效果，这种画面的表现方法能够将赛车的速度感很好的体现出来，这种效果在本作中依然会保留下来。游戏的背景音乐依然是前作的那种 RAP 曲风，对赛车引擎音效的处理仍旧会做前作那样出色。

游戏的 PC 版、PS2 版及 XBOX 版都将包含网络对战的成分，玩家间可以通过联网进行比赛。而各机种之间的跨平台对战的可能性还没有得到 EA 的证实。



游戏的制作人 Chuck Osieja 说过，那真正的操作不应该只有 1.5 倍的提升，通过游戏的演示版本已经可见游戏在各个方面比起前作都有了明显的提高。2004 年的赛车游戏市场真可谓硝烟弥漫，不仅仅是《地下车会 II》，还有 GT4、Enthusia 等重量级大作一起涌现。不过《地下车会 II》最终仍有机会赢得桂冠，因为它有多样性的赛道、丰富的模式、强大的联机，也许还因为它有迷人的 Brooke Burke 等不及想要玩到它！■(文/极光海豚、奥德修斯)







本

作在世界系列的基础上进行了大胆的革新,为了带给玩家全新的惊悚体验,制作组抛弃了“寂静岭”(Silent Hill,后文简称SH)系列的一些招牌设定,老玩家们无法在《寂静岭IV房间》(Silent Hill 4: The Room,后文简称SH4)中找到深不见底、收音机与无尽的黑暗。故事发生的地点也不再局限于寂静岭,而使用“现实世界”、“异世界”的概念分成了若干毫无关系的区域,这些区域被主角所居住的302房间来进行联系。

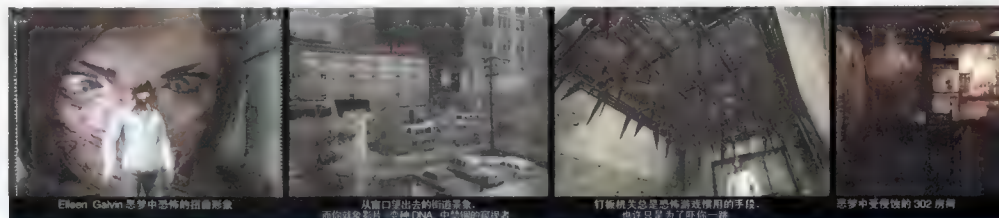


两年前,主角罗利·达文波特搬进了埃奇菲尔德市的市中心寓中,他一直生活得很愉快,而三天前,他开始重复作一个恶梦,当他醒来的时候发现自己与外界失去了联系,电话线被人切断了,门上被栓上了无数条铁链,自己的呼喊也没有人能听到,窗外的街景一如往常,而自己却

犹如与这个世界也良隔绝的孤魂野鬼。唯一离开这里的途径是墙上那扇莫名其妙被打开的一个窟窿,这个空洞连接游戏中出现的各个场景。同样,在这些场景中出现的所有洞穴也可以使罗利回到302房间。存盘、物品储存、补血的方式与以往作品有较大的不同,玩家需要从里世界回到302房间才能完成这些操作。房间中的红色日记本用于储存。考虑到这个设定上的变化,PC版不再提供实时存档功能,客厅中的储藏箱用于存放暂时不使用的道具。另一个值得一提的变化是在302房间中会强制使用第一人称视点,以强化空间封闭感。

### 沃尔特·苏立文(Walter Sullivan)

怎么样?SH系列的老玩家一定对这个名字感到很熟悉吧。尽管亨利是本作的主角,但要从制作结构的角度出发,这个曾经在SH2的监狱中“露脸”的家伙才是SH4的主角。詹姆斯进入监狱时看到的那个用汤门自杀的人就是他。Walter Sullivan是一名孤儿,基本上他就是在“希望之家”——寂静岭中的“孤儿院”,实际上是邪教用于复活“神的巢穴”。



Ellen Galvin 恶梦中恐怖的面部图像

从窗口望出去的城市街道景象,而你能够看到一种种CNA,中华保险的破译者

钉帐机关总是恐怖游戏惯用的手段,而这里只是用了其中一种

恶梦中受侵蚀的302房间



长大的。儿时的 Walter Sullivan 渴望得到母爱,但他根本没有得到过母亲的爱抚。在他的印象中母亲就是教会中所信奉的神,从此 Walter Sullivan 心灵深处的缺陷在教会的影响下逐渐扭曲。由于苏立文就是在亨利所居住的 302 房间出生的,因此他认为 302 房间就是自己的母亲。他每周都会坐地铁来到 302 房间门口,但是这里却很快住进了新的住户,他不能再回到“母亲”的身旁了。他只能选择偷窥这里的一切,因此经常被公寓的住人发现,被骂,被赶……他开始对公寓的住户产生了恐惧与仇恨,他开始害怕自己会失去什么。在“希望之家”中邪恶的修道士们经常毒打他,遭受越多的痛苦,他越发希望母亲能回到自己身旁。而教会召唤耶稣神“Holy Mother”的仪式“圣母的 21 秘踪”在小苏立文眼中就是一个可以让“母亲”回来的最佳方法。

SH4 主题曲,从中我们可以看出苏立文的内心世界

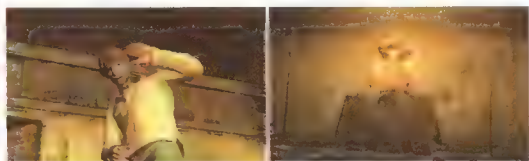
You lie, silent there before me  
Your tears, they mean nothing to me  
The wind howling at the window  
The love you never gave, I give to you - really don't deserve it -  
but now, there's nothing you can do  
So sleep in your only memory  
And weep, my dearest mother  
Here's a lullaby to close your eyes, (goodbye)  
It was always you that I despised  
I don't feel enough for you to cry, (oh my)  
Here's a lullaby to close your eyes, (goodbye goodbye)  
So insignificant  
Sleeping dormant deep inside of me  
Are you hiding away, lost Under the sewers  
Maybe flying high In the clouds  
Perhaps you're happy without me  
So many seeds have been sown on the field  
And who could sprout up so blessedly if I had died  
I would have never felt sad at all  
You will not hear me say I'm sorry  
Where in the light wonder if it's weeping somewhere  
Here's a lullaby to close your eyes, goodbye  
It was always you that I despised  
I don't feel enough for you to cry, oh my  
Here's a lullaby to close your eyes, goodbye goodbye

停止你的说,  
泪水毫无意义  
或在窗外徘徊  
我给了你,那些你不应的爱  
你却从未有所回报  
而睡在血中的记忆  
那罪恶已无能为力  
我亲爱的母亲,  
闭!你的眼睛倾听这摇篮曲  
我会永远爱你  
但母亲来爱你你的哭声  
闭!你的眼睛倾听这摇篮曲  
如儿时小  
沉睡于我心深处  
你在那,透进肮脏的下水道,  
抑或是在,可飞翔  
或许,这样你会更加快乐  
很多种子已经睡在田间  
但若没有我,哪里还能在祝福中成长  
我从不失落也决不遗憾  
那闪光的命运存在与哭泣之地  
.....



## 圣母的 21 秘踪

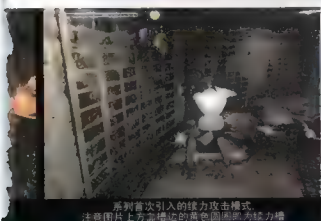
根据“21 秘踪”仪式的要求,第一阶段分别需要 10 名罪人的血,所以苏立文选择的杀人手法是挖空 10 名被害者的心脏。这在 SH2 中有所描述。而第二部分部分的牺牲品应该是分别符合“约定”、“空虚”、“暗黑”、“忧伤”、“绝望”五个性质的五个人。第一部分就是分别在自己面前修好的“诱惑者”、“终止者”、“警觉者”、“与混乱者”这四名不幸的被害者。成年后的苏立文开始进行这项血腥的计划,他虐杀十个人,每次作案完毕后都在尸体上写上编号,例如 01/21, 02/21。当完成第十桩案件的时候他被逮捕,并在 SH2 中的监狱里面用汤匙自杀。人们都认为连环杀人狂从此消失了,而第十一个牺牲者,11/21 正是象征“解放”的苏立文自己,死后他的肉体得以复活(另一种说法是自杀的不是苏立文,留在了表世界继续作案,而灵魂则以小孩形态进入了自己所创造的里世界,他的猎物也在各自的世界中等待被掠夺的结局。每次杀人之后,他都会将 302 房间对面的墙上按上一个手印,随着游戏的进程,玩家将亲眼目睹受害一个个悲惨的死去,墙上的手印越来越多,死亡也一步步向着自己逼近,因为死亡名单的最后一个 22/22 就是亨利,而 20/21 就是居住在 303 的女房客艾玲小姐,她就是苏立文选中的用于复活“母亲”的肉身。作为女主角,艾玲的生死将影响到游戏的结局。



## 圣母的 21 秘踪

- N01 心脏 Jimmy Stone
- N02 心脏 Bobby Randolph
- N03 心脏 Sein Marlin
- N04 心脏 Steve Gartham
- N05 心脏 Rick Albert
- N06 心脏 George Roskey
- N07 心脏 Bill Locane
- N08 心脏 Miriam Locane
- N09 心脏 William Gregory
- N010 心脏 Eric Walsh
- N011 约定者 Walter Sullivan

- N012 空虚者 Peter Walk
- N013 绝望者 Sharon B
- N014 忧伤者 Toby A
- N015 诱惑者 Joseph schreibler
- N016 诱惑者 Cynthia Veloso
- N017 终止者 Jasper G
- N018 监视者 Andrew
- N019 混乱者 Richard
- N020 母亲 Eileen Carv
- N021 警觉者 Henry Townshand



系列首次引入的强力攻击模式  
(注意图片上方为修正后的角色面部,为强力模式)

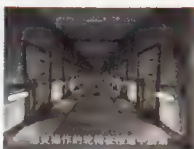




## 历史

由于奠定 SH 系列庞大世界观的第一作并没有推出过 PC 版, SH2 又恰恰属于外传性质的作品, 因此不少玩家会对上文中介绍的 SH4 剧情看不大懂, 下文中笔者将对整个 SH 系列的背景作一个简要的介绍。

小镇寂静岭在美国内战时期就有了崇拜邪惡的堕落天使 Samael 的传统。老巫婆 Dhalia (同时也是 SH4 中苏立文的“导师”) 掌握了将邪神 Samael 召唤出来的方法, 这就是在自己怀孕时举行仪式, 让自己子宫内的胎儿成为承载 Samael 灵魂的介质。最终由于仪式失败, 产下的婴儿阿蕾莎只具备 Samael 的一半力量。无奈之下, Dhalia 于数年后再次举行仪式, 结果与上次一样, 得到了另一个具有 Samael 一半能力的婴儿雪丽, 这也是一代主角哈里的养女。为了欺骗哈里, 阻止哈里找到女儿, 阿蕾莎创造了与寂静岭一模一样的“里世界”。“里世界”是 SH 系列支撑其世界观的重要设定, 据笔者推断, SH4 中的数个毫无关联的世界也是苏立文、或者是“圣母”所创造的杰作。最终哈里战胜了 Dhalia, 雪丽与阿蕾莎两个各自掌握 Samael 一半神力的女婴被合体成为了一个白衣女子, 被称为神之母 (The God Mother), 她就是 SH3 的主角西瑟。Samael 的肉身被消灭了, 但他的胚胎还在西瑟的肚子里面, 这就为三代中西瑟的冒险留下了附笔。尽管 Samael 在一代中从形式上被消灭, 但他所创造了恶梦般的寂静岭依然存在, 它召唤着内心有罪恶的人聚集于此, 等待命运的裁决。这就为詹姆斯与玛利亚的冒险提供了舞台。



本作中的寂静岭



## 战斗 & 操作

本作开发阶段公布的第一批资料中最令人大跌眼镜的莫过于新增的不下十种武器, 再加上蓄力攻击、闪躲 (本作中可以向后、左、右三个方向作快速回避) 等概念的出现, 让人开始怀疑 SH4 走上了 ACT 的道路。事实上, 与 SH 系列的前几作一样, 这些武器并不会让玩家在游戏中体验到丝毫的“爽快”。新加入的武器包括棒球棍、高尔夫球棍、斧头、酒瓶、大号左轮、自来水管, 而且其中一些武器存在损坏度的设定。按住攻击键一秒后屏幕上会出现蓄力攻击标志, 蓄满后能产生强力的攻击效果, 但同时主角也会陷入硬直, 因此别指望在 SH4 中玩华丽的连招攻击。在击倒敌人后可以像前作一样补上一脚, 但本作中的敌人之强是系列前所未有的, 敌人分为 GHOST 和与 CREATURE 两大类共十几个品种, 前者是仪式的牺牲品, 因此是无法杀死的, 它们会让游戏后半段的战斗有相当的难度, 让 SH 系列也具备了夺命狂奔的体验。以 SH3 中小莱一罐的丧尸犬为例, SH4 中的它们不但行动迅速, 而且攻击力惊人, 正常难度下四下攻击就可以让玩家重新读取进度。漂浮在空中的幽灵无法直接消灭, 只能使用游戏中的五把“封魔剑”暂时处理, 让游戏的追逐感又上了一个台阶。

另一个威胁主角安全的就是“感染率”这项新设定, 本作中幽灵会感

染某些区域, 进入这些区域后主角的 HP 会不断减少, 玩家需要使用道具“除灵”, 方法是在特定区域内使用圣烛。消除“怨灵”侵还可以佩戴除灵项链, 这与圣烛相似, 通常都隐藏在游戏中的某些不为人意的角落, 另外需要注意的是, 除灵项链在连续使用后会损坏。在中后期,

“表世界”的 302 房间也会受到感染, 除了使用圣烛, 玩家还可以使用玩具娃娃道具来消除房间的侵蚀。此外, 302 的侵蚀度将会影响到游戏的最终结局, 因此你需要在游戏中尽量发现隐藏的圣烛。

本作中的道具界面与武器合而为一, 解迷过程中不再需要打开独立的物品栏进行选取, 所有武器与道具都会以滚动条的形式隐藏在屏幕最下方, 激活后就可以自由选取, 唯一的不足在于选取道具时游戏依然会按照正常时间进行, 这会给紧张的战斗带来许多不便。■ (文/十大恶劣天气)



哈里在寂静岭中冒险



禁止者 Jasper Gien 在自己幻想的基地中喃喃自语



里尔的武器总被输入到可怖的暴力游戏中, 让里尔感到不安



■名称 Catwoman  
■类型 动作/ACG

■制作 EA Games  
■代理 未定

■上市 2004年1月  
■版本 英文版

B

制作速递  
HOT EXPRESS



## 猫女 Catwoman

“对于《猫女》来说，我们完全是从最基本的环节入手来设计游戏，既要逐步突出她的特殊技能，又要为她配以相应的敌人。这样，才能使得猫女的整体形象得以相映生辉。”Richard Lemfeiner 在谈到猫女形象如何发展时解释说。在游戏中，玩家将遭遇到电影中的全部关键人物，其中包括一个颇具挑战性的敌人头目，面容姣好却心如蛇蝎的邪恶女人 Laurel Hedare。影片中由莎朗·斯通饰演，Hedare 的忠实追随者 Armando，以及诡计多端的会计师 Wesley。在与敌人不断的交锋中，玩家不但要考虑自身技能的发展，同时还需要通过许多关卡的考验。这些关卡被设定于影片中七个不同的场景内，包括珠宝商店、Hedare 的工厂以及 Hedare 的别墅和农场等，都需要玩家小心应付。

《猫女》看起来似乎是一款非常有趣的游戏，但是过去曾经有一些所谓一鸣惊人的改编之作，过分依赖于品牌效应、票房收入、明星声望以及广告宣传，却由于忽视了游戏性，结果并未取得佳绩。一直以来，EA 始终将工作重点放在游戏性的开发制作上，无论是在猫女的行动方面，还是在猫女的感官技能方面，都付出了极大的努力。《猫女》的成败与否，目前还难下定论。■（文/Oscar）

与电影一样，游戏《猫女》(Catwoman)也将根据 DC Comics 的漫画角色演绎出一段离奇的故事。在这个背叛与复仇的故事中，主人公柔弱的公司女职员凯瑟琳·菲力普斯在发现了老板不可告人的黑暗秘密之后，反遭诬陷，并被残忍地杀害了。令人意想不到是，凯瑟琳被一只神秘的埃及猫带回了阳间，并且变成了具有特殊技能和感官能力的猫女。在复仇火焰的驱使下，她开始了揭露真相和讨还公道的冒险历程。



“确保塑造出完美的猫女形象是我们努力的一个工作方向。猫女是一个性感美丽且身手矫捷的角色，我们在她的移动细节方面下了功夫，因此即便是让她绕着某个场景走上一圈，看起来也非常有趣。此外，猫女的鞭子和战斗动作也制作得非常真实，能够使得猫女的格斗技能表现得淋漓尽致。”EA 公司副总裁兼执行制作人 Richard Lemfeiner 在谈到《猫女》时自豪地说。

猫女具有很多令人难以置信的特殊技能，她能够穿越于楼宇之间，顺着墙壁向上跑，朝着目标猛扑，并且以猫女特有的优雅姿势躲避敌人射出的子弹。此外，猫女还能够使用她的鞭子横空挥舞，借助完全互动的环境或是恐吓敌人，或是设置陷阱算计敌人，亦或是巧妙地将被敌人打昏，将敌人完全玩弄于股掌之中。按照 Richard Lemfeiner 所说“试想猫是如何争斗的，再加上女人的优雅身姿，你就能够想到猫女是什么样子的。她真的不可思议，是一个令人可畏的对手。”



HALLE BERRY

猫女  
CATWOMAN

今年夏天，美国华纳兄弟影业公司将要推出一部根据 DC Comics 最具人气的漫画英雄猫女的故事改编而成的动作片《猫女》。与此同时，EA 公司也将分别在三大主流游戏平台以及 PC 平台上推出一些同名的动作冒险游戏。在电影中，观众欣赏到好莱坞著名影星哈利·贝瑞所扮演猫女的矫健身手和机警狡黠；而在游戏中，玩家将亲自扮演猫女，能拥有超凡的独特技能与感官能力与敌人周旋，进行一系列的冒险活动。



# 仙剑奇侠传三 外传 问情篇

## 最后补充资料公开

东东:注意~这是《问情篇》系列报道的最后一篇了....

读者老爷:且慢!上期不是已经说是“最后一章”了么?

东东:呃.....这个是.....因为我上期以为七月就可以玩到了,所以就加上了那么一句.....所以.....这是他们跳票有跳票~不能怪我啊!

读者老爷:不可原谅!!这期要是不拿出点东西来,你可得当心了!

东东:是是是,我今晚就上就登入上海秋星,给大家把游戏母盘偷出来做D版.....免费派送

结果偷出来的好像不是游戏母盘,是个什么补充资料,嘿嘿,也是非常内幕的,非常有趣的.....大家就看着看吧~我先闪~

## 战场风水系统

**风水风水!** 风水这个东西在中国古代神话里可是顶顶重要的玩意,俗话说“风水轮流转”,很多时候,只要这个奇妙的东西发生改变,形势和运气就会天翻地覆。所以,在《问情篇》中,按照自己的需要改变战场的风水也成为克敌制胜的一种手段。普通状况下,战场的风水没有属性,可一旦被参战者(如我们的南宫煌大人)用仙术加以干预,让某一种属性的灵力突然大增,就会呈现出无、水、火、雷、风、土六种类型的一种。战场风水带有属性后,我方使用同属性的仙术,威力将大大提高,而且能将敌方对应的属性仙术封闭数回合。同时,被战场环境克制的仙术将完全无法使用。当然,平时打打小妖练个级不需要搞到改变风水那么夸张了,要是碰上拥有强力仙术的BOSS,就大有用武之地。因为BOSS们的仙术里往往,可多也只限于一种属性,只要把战场风水变更,克制它的仙术,它就只好任我蹂躏了HIAHIAHIAHIA。

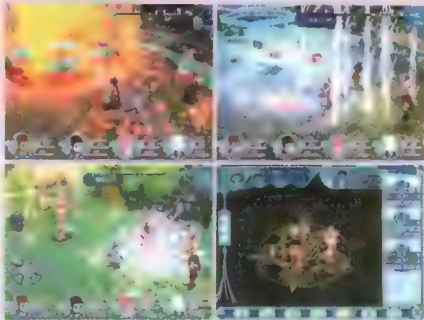
## 五行之力

## 阵法系统

由《仙剑奇侠传III》开创的“五灵阵法”为这款RPG的战斗加入了不少战术的成分,让大家练级不再是狂按回车那么无聊,在《问情篇》中,该阵法得以发扬光大,除了原先的被攻击概率、仙术威力影响等仍然保留外,角色在阵法中的位置甚至会影响到他的基本属性的改变,更增加了布阵的策略成分。确切的说

水,生命的力量,在水属性位置的人物,会得到“水”的眷顾,每个回合恢复5%的“气”,对于经常使用“气”的角色来说,在这里可以得到源源不断的力量供给。

火,毁灭的力量,在火属性位置的人物,会得到“火”的支持,大大增加他的攻击力,对于以物理攻击为主的角色来说,这里是给予敌人沉重打击的最佳制高点。



雷,吉祥的力量,这个设定似乎有点奇怪,为什么跑到别人都被雷劈啊!,在雷属性位置的人物,会得到“雷”的保佑,运气大大增加,敌人的用毒啊、昏睡啊等等让人进入异常状态的魔法很难伤他分毫,甚至连物理攻击也会常常MISS,这里可以说是弱MM的避风港。

风,速度的力量,在风属性位置的人物,会得到“风”的帮助,行动速度显著提高,大家都知道,在《仙剑》和《轩辕剑》这种半即时的战斗中,出手的速度代表了什么,这是给予对手更多次打击的机会。因此,快攻型的角色站在这个位置可谓是如虎添翼。

土,保护的力量,在土属性位置的人物,会得到“土”的护卫,防御能力获得加强,对于HP不足,防御差的技术型角色,这可是一把安全的保护伞。

从以上介绍可以看出,在同一场战斗中,由于队员们的站位不同,难度指数可能天差地别。在“五灵阵法”里配置好你的战友们,好好对付强敌的挑战吧!

## 左右开弓

## 双武器系统

在武侠的世界里,兵器往往是侠的分身,在很多情况下,一种独有的兵器甚至能代表某个人,侠们一般平生只使用一种兵器。因此,在武侠游戏里,某个角色通常也是一类兵器从头用到尾,大家也并没有觉得有什么不妥。可是,这《问情篇》却偏要独出心裁,给每位主要角色配上两种兵器,增加选择的余地,来强化战斗的策略成分,好,让我们来瞧瞧各位“奇侠”拿的都是啥家伙吧。

### ■南宫煌

兵器一:剑。这是意料之中的,从小在蜀山长大的南宫大人怎能没有剑?而且既然名为“仙剑奇侠”,身为第一主角,怎么也不能离开这支“百兵之王”啊!



兵器二：铁八卦。喜欢算命的南官楼的特色兵器，是一只铁铸的八卦盘，略大于手掌。正面为平面，背面中心略有突起，嵌一小环，可穿有绳子，便于执拿。其威力类似于回旋镖，抛出后能自动返回。不作战的时候，南官还能拿它来给人算命问卜，赚两个零花钱……

#### □温慧

兵器一：长枪。暴力女温慧以前当过真正的职业军人，所以长枪自然是她的首选兵器。虽然身背宝剑，手持折扇，讲究潇洒飘逸的江湖大侠们对长枪这个笨家伙嗤之以鼻，不过一旦拿在温慧这个大力 MM 手里，所有人还是要忌惮三分 D—

兵器二：双锤。如果说长枪好歹还算俊秀的话，温慧的最爱——这两个大锤可就怎么看怎么不像女生的武器了，而且它最重要的作用不是在战场上，而是平时，假如你敢不陪温慧 MM 玩，或者惹她生气的話，就等着看锤罢

#### □星璇

兵器一：铁爪。作为近身格斗家，一只套在右臂上的铁爪是他战斗的最好帮手。这并不起眼的普通铁爪，到了星璇手上，便是敌人见之色变的超级利器。

兵器二：五行剑。星璇的独门兵器，主体是一只圆环，可以用手把握，圆环四周伸出五把短刃，就像一把去掉了扇面的折扇。无论敌人从哪个方向来攻，总有一把短刃正对着他的要害。

#### □王蓬絮

兵器一：铁环。就是嘛~铁环这种小巧玲珑的兵刃，才像可爱的 MM 专用的嘛（温慧：说什么？！摔来也！！）。不过，铁环虽小，只要蓬絮妹拿着，也是不比任何队友的兵刃威力逊色的哦。

兵器二：笛子。这个兵器就更“红粉化”了，而且，魔战之余，托蓬絮妹的福，大家还能围坐在地，欣赏一曲“高山流水”，或是“笑傲江湖”

#### □雷元戈

兵器一：短斧。力量型的人一般都是用这种没有品位的笨家伙，不过话说回来，它造成的无坚不摧的物理攻击伤害也确实是无能比之。

兵器二：手臂。身为猎户的雷元戈，也拥有符合自己职业特点的看门法宝，这不是一般的弩，它内含机关，无论是速度和威力，都是普通的弓箭难以比拟的，远远的就能把敌人放置于死地。



神秘觉醒

兽化变身系统



在《问情篇》里，主角南官楼大侠会在故事的早期得到一个专属于他的法宝：五灵轮，同时学会“收灵”这种特技。在作战时，可以使用“收灵”吸取怪物的灵气，这是一种全体性攻击的法术，战场上状态不



佳的全场都会受到“收灵”的修正，其本身蕴含五种属性的灵气一次吸收到五灵轮里，然后就统统摔掉了。

随着五灵轮里的灵气越聚越多，当全部五项的灵气都达到同一阶段时，南官大侠就可以“汽车人，变形！”了……HIAHIAHIA，确切的说，是借助这些灵气，变身成超级强大的神兽，神兽的攻击力、防御力和速度是原来南官楼的三倍，真可谓威力无穷，神挡杀神，佛挡杀佛。不过也有一些不那么如意的地方：譬如神兽不能使用特技、仙术、物品，只能做普通的物理攻击。变身时间的长短和五灵轮里的灵气积蓄量有关，所以不要随便乱用，在关键的时刻进行变身，才能起到一“变”定胜负的巨大作用。■

### 王者归来：第一代仙剑重现《问情篇》

作为武侠游戏的王者，《仙剑奇侠传》第一代中的许多优秀设定至今仍为大家津津乐道。为了体现《问情篇》传承仙剑的精神，在本作中，你会看到不少一代中熟悉的设定哦~例如：

装备投掷：普通的武侠游戏，换下来的二线兵器除了卖钱就没什么用。看着这些曾经给自己屌爆江湖的兵刃被当成废铁卖了，真有些心痛。所以，我们的《仙剑奇侠传》别出心裁，把二线兵器再次发挥威力：在战斗中投掷出去，给敌人极大的伤害，尤其是在难度很高的 BOSS 战中，这些老兵器一去不回，像战士一样最后光荣的死去！《问情篇》里，一代的这个优秀设定复活了，保留好你的旧兵器们吧，它们也许会在最后一战中扭转乾坤！

老模式的重生：能够偷取敌人金钱和装备的奇招——“飞龙探云手”，耗资巨大却惊天地动的“核武器”——“乾坤一掷”……一代中许多充满奇思妙想的招式都会在《问情篇》里获得新生，它们的作用与原来一样，但是画面表现会更华丽灿烂~

### 轻松幽默的称号系统

在《问情篇》里，如果达成一定苛刻条件的时候，你将获得一个称号。如果同时获得 2~3 个特定称号，就能得到一个新的高级称号，每个称号都有对应的徽章供玩家搜集。这些称号非常有趣，这里拿出几个来让大家瞧瞧：

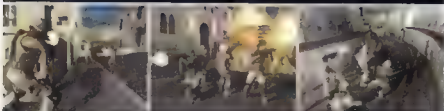
神炼狂徒：冬练三九，夏练三伏，锲而不舍，乃成狂徒。（练功狂的专用称号）

无情剑客：此生不是风流浪，最难消受恐龙恩。（没人爱的专用称号）

霉星高照：福兮祸所倚，祸兮福所致，少年英雄遭天妒，霉星高照黑乌云。（倒霉蛋的专用称号）

大富翁：元宝个个不停用，留得铜钱听雨声。（吝啬鬼的专用称号）





## 成

名于90年代中期的“近距离作战”(Close Combat)一共推出了五代产品,《近距离作战V诺曼底登陆》(Close Combat: Invasion Normandy)的发布已经是上个世纪的事了。在阔别5年后,这个系列终于发布了新作的消息,明年将推出即时战略版的《近距离作战:红凤凰》(Close Combat: Red Phoenix)和动作射击版的《近距离作战:先发制人》(Close Combat: First to Fight, 后文简称CCFtF),前者还是由Atomic Games开发,而后的开发权则交给了MacSoft的母公司Destineer,这也意味着“近距离作战”将再次重返Mac平台。另外,CCFtF也是继《金钢战士》(Full Spectrum Warrior, 英文简称FSW)之后,第一款成为美军训练软件的游戏。

## 二战远去,近战王座

“近距离作战”系列一向都是根据军事小说家Larry Bond的同名小说改编,CCFtF也不例外,唯一变化的是战争时代,从二战过渡到现代战争,这或许是海军陆战队参与了制作的缘故。CCFtF与FSW一样,也把战场设在世界上最危险的地区——中东,尽管具体地点还未公布,但可以肯定的是阿富汗和伊拉克将不会出现在游戏中,Destineer对此的解释是为了避免不必要的麻烦。玩家将扮演美国海军陆战队的一名士兵,作为小队队长,率领另外三名士兵执行一系列的任务。另外,Destineer还将推出军用版,与普通版只有10%的不同。



## 团队协作,作战策略

CCFtF不是一款独闯龙潭的FPS,而是类似于“彩虹六号”(Rainbow Six, 后文简称RS)和FSW的团体射击,但他们之间也有些区别,RS可以单独控制每一个角色,FSW不能单独控制任何一个角色,而CCFtF只能单独控制队长,其他三人的行动只能依靠电脑AI和玩家命令来决定。在游戏中,你可以通过一个简单的菜单,来发布镇压、掩护、支援等命令,让其他人更好地配合你的行动。在一般情况下,这四人都保持着一个合理的阵型,因为制作组在游戏中设计了一种名为RTFA(Ready-Team-Fire-Assist)的作战策略脚本,士兵的所有动作都要围绕这个战术思想展开。

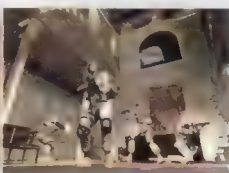
RTFA里的四个单词对应着小队四名士兵,“Ready”为步枪兵,起着带领作用;“Team”为队长,是全队的核心;“Fire”为机枪兵,负责重型武器攻击;“Assist”为援助炮手,负责占据辅助位置,掩护小队。RTFA策略是游戏的重点,而且需要四人才能执行,在一场困难的任务中,死伤是难免的事,但你必须在每次任务中将队员死亡人数控制在两个以下,否则将重新来过。



## 心理状态,真实作战

除RTFA策略外,游戏的另一个重点是对士兵的心理描写。战场上的每一个士兵都有意识,你可以采用心理战术让敌人土气受挫,比如用不间断的弹幕射击给敌人施以心理压力,然后以侧翼攻击让敌人陷入慌乱状态。士气在游戏中显得尤为重要,它能影响士兵的速度、敏捷、准确性和意志。作为队长,你的任务就是让队伍保持高昂的士气。每击毙一个敌人,周围有12名我军士兵,或我军直升机在附近时,士气都会增加。而士兵受伤,单独行动太久,或接受错误命令时,士气则会减少。

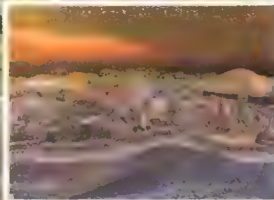
关于战斗方面,Destineer称这个部分为“四维战斗”(Four Dimensions of Combat)。当队伍来到城市,将面临四周、空中、甚至地下隧道中敌人的围攻。面对敌人的强大威胁,四人行动小队可以呼叫海军陆战队特别部队(MAGTF)请求支援,包括了坦克、装甲车、迫击炮、眼镜蛇直升机等几种支援方式,主要用于攻击无法突破的地区。



CCFtF使用的是Destineer自行研发的3D引擎,从截图中看感觉与FSW非常相似,据说即时策略版《近距离作战:红凤凰》也会使用这个引擎来开发。■(文/神之影)



# 中世纪古堡



## 建设与保卫

游戏开始,玩家就置身于中世纪风格的城市中。在10个场景中,玩家必须管理经济,人口以及食物资源,从而促使小城镇发展成为繁荣的王国。修建码头,种植农作物,收割庄稼以及生产其他生活资料,保证居民的健康,提供各种娱乐活动,建设时更要征募士兵和骑兵来保卫城市。如果玩家的施政结果太差,将面临被罢免的命运;此外,若城市防御太过薄弱,也可能在攻击中失去整座城市。

## 自由建造

游戏中,玩家面临城市修建,城市防御和城市扩展等不同的任务。玩家作为城市的规划者,需要修建和管理日益发展的城市,抵制来自邻国的入侵者,并且不遗余力地将城市向新的区域扩展。整个游戏都是在全3D的环境下模拟完成,所以玩家可以自由调节镜头的远近,从不同的角度进行观察。除传统的神农视角来管理城市外,你还可以体验以人的角度行走于田野、街道之间。此外,游戏中的城市建造是不受空间的限制和束缚的,你可以在地图上任何一个地方修建建筑物和修建道路。游戏中提供近100种的建筑模式,可以升级,以及适合紧张空间下的不同建筑形状。

## 管理的难题

在管理城市时,玩家会遇到新的挑战。你需要适时发展自己的科技,游戏提供了6种技术构造,而根据科技发展的不同,例如新建筑物和新防御力量等,城市的外观会有不同的变化。此外,影响城市外观的因素还有邻里关系的质量和居民的财富。游戏中的环境也会产生相当大的影响,小山是抵御敌人的天然屏障,但同时也阻碍了城市向周边扩展的可能;江河提供了水源,利于附近区域农业的发展,海拔度较高的地方利于饲养家畜;风助火势并且决定火势蔓延的方向……

## 即时策略的融合

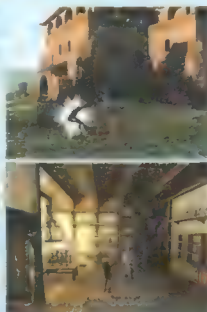
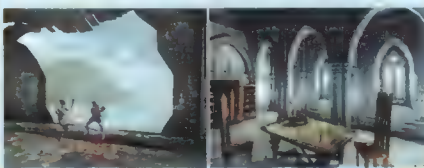
就在玩家有策略地征服邻国的土地,扩展自己的城市,从而发展成为强大王国的同时,还需要防御来自超过20多种敌对势力的侵犯,这些敌对力量不仅有单纯的亡命之徒,更有传说中的维京强盗,此外当然还包括邻国入侵的军队,所以,玩家必须竭尽所能来保护自己的城市。成功地完成修建,防御和扩展任务的玩家才能取得最后的胜利。

## 少有的3D经营

游戏3D技术的运用使图像效果让人印象深刻。基于对中世纪城市资料的大量收集整理,建筑、单位和地形的细节刻画非常逼真,栩栩如生,尤其是在树木的表现上更具真实性。逼真的声音模拟技术让玩家真切地体会木匠锤的声音,鱼塘上方飞过海鸥叫声以及不同场景下不同的背景音乐的切换。■(文/DSotM)









# 动物园大亨 II

你



二代新作是一个完全升级版!

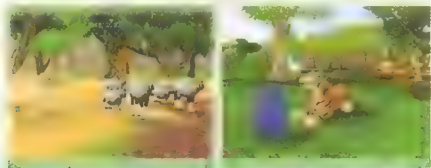


2001年,Blue Flag Games 开发,微软发行的《动物园大亨》以其轻松独特的经营模式一炮而红,长踞美国游戏销售排行榜前列,全球的累计销售量超400万。经过三年的起伏,西班牙人打造的续作《动物园大亨 II》又已蓄势待发,雄心勃勃的制作者并未因前作的热销而变得束手束脚,相反,他们在新作中添加了大量全新要素,甚至对于一些基本设定进行了修正。对于极其成功的“动物园大亨”来说,它的二代革新是一次成功的改良,还是一次愚蠢的败家?让我们来瞧瞧:

二代新作是一个完全升级版!

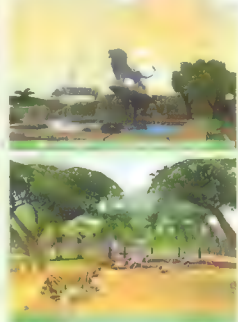
同前作相比,《动物园大亨 II》最为显著的变化体现在了收益方面。玩家无需再一味通过开设礼品商店和增加餐厅座位来提高动物园的收益,这方面的收入仅会占总收入的25%,动物园的收入将主要通过募捐的渠道而来。因此,游戏中玩家只需努力地为动物营造一个更加舒适的环境,使它们在园中生活得自由快乐,动物们就会做出各种各样的动作来取悦游客,玩家也会因此获得足够多的募捐收入用来更新设施,扩大动物园的规模。

游戏里超过300种的特色建筑让你能随心所欲地创造一个真正属于自己的动物园。动物种类又数十种,从较为普通的斑马、羚羊到国宝级的大熊猫、孟加拉虎等。动物的AI设定有了较大程度的提高,它们将会有更加接近于现实的表现。例如不少动物对于居住环境会有自己的要求,它们需要一个宁静舒适的环境,不喜欢被大众所围观(这可以理解,你也不喜欢,对吧)。因此你这个动物园老板必须同时考虑观众的喜好、动物的需求以及公园的利益,为三者寻求一个平衡点。



游戏的另一大变化出现在图像上,在保留原作清新自然色彩基调的同时,制作者将《动物园大亨 II》完全3D化。图像引擎表现不俗,除了园内的动物栩栩如生,地形地貌的变化也显得更加自然真实。玩家可以自由对镜头进行缩放以便更好地了解园内动物和游客的情况。

游戏分为多种有趣的模式:在“游客模式”中,你将作为一名游客自由在动物园进行参观,而“管理者模式”则允许你喂养动物并定期为其检查身体,让你与动物来一次前所未有的互动接触。喜欢接受挑战的玩家,不妨选择“竞赛模式”,从为动物创建合适的居住环境到为患病的动物治疗使其恢复健康,或是利用微薄的启动资金建造一座盈利的动物园,一系列充满挑战性的任务将考验你对动物的了解程度和处理问题的能力。另一个亮点当属新增的“摄影模式”,选择这一模式后你可以自由徜徉在动物园中,为动物们拍摄照片,是否有信心捕捉到最精彩的瞬间?一旦摄下了得意之作,你甚至可以将其上传到游戏网站上,同全球玩家一较高下哦。■(文/金祺)



## 动物百科全书 Zoopedia

游戏中的动物百科全书(Zoopedia)功能体现了“寓教于乐”的精神,它包含了游戏中所有动物的详细资料。你可以从中找到一些游戏中难解问题的答案,学到更多有关动物的知识。



# 战时指挥官:欧洲战场

## WARTIME COMMAND BATTLE FOR EUROPE 1939-45



近来,二战即时战略大作如云,但相信有一款游戏似乎被更多的玩家忽略了,这就是由 Madbox Games 开发, Codemasters 发行的《战时指挥官:欧洲战场》(Wartime Command: Battle for Europe, 后文简称 WCBFE)。该游戏目前还保持着一个纪录:曾经用三个不同的名称参加了三届的 E3 展,也正是由于不断更名的缘故,它渐渐被玩家所遗忘……



### 重归欧洲战场

在战役选取方面,WCBFE 将 1939 年至 1945 年间所有发生在欧洲战场的大规模战斗收入囊中,包括诺曼底登陆、攻打德国等。玩家可以自由选择盟军或轴心国,在 28 个不同地区执行超过 60 个任务。由于前段时间 Madbox Games 忙于开发《伊尔-2 被遗忘的战斗》(IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles, WCBFE 的任务数量也被缩水近半(以前曾公布 100 多个任务)。尽管如此,游戏中出现的任务类型依然多种多样,其中包括进攻和保卫城市、伏击和解救任务、侦察巡逻等,这些任务将被划分成波兰、1939 年法国、1940 年东线和西线这四个部分,当任务完成后,玩家将获得一定点数,用来为下一场战斗购买新的作战单位。

### “最漂亮”的二战游戏

WCBFE 使用了模拟飞行的 3D 图像引擎“IL-2”引擎,加上 DirectX 9 的支持,玩家可以看到同类作品中所不能具有的真实画面,模糊如真的士兵、非坦克状的作战单位,开火时枪口火光等,甚至连坦克上的一颗螺丝都能看清楚。难怪 Madbox Games 的负责人 Barysnnikov 在两年前提说过:“我们会制作出一部有史以来最漂亮的二战游戏”。游戏的电脑 AI 也很令人满意,作战单位都会选择最佳路线和攻击敌人的最合武器,例如反坦克炮手,他们绝不会把弹药浪费在普通士兵身上。



### RPG 式的个性士兵

战场上的每个士兵都有五种不同的属性,分别是勇敢(bravery)、力量(strength)、智力(intelligence)、灵巧(dexterity)和士气(morale)。它们能决定士兵在战场上的行动,其中士气最为重要,它将直接影响能力的发挥。每个士兵都有擅长的能力,这些能力包括驾驶能力、开枪能力和指挥能力,只有根据能力的高低来分配位置才能发挥士兵的特长。士兵还拥有经验值,当经验值到达一定数值,还能学到新的特殊能力。

### 装备的细分

Madbox Games 曾表示 WCBFE 中的作战单位达到了 300 种,从目前的开发进度来看,单位数量也很可能缩水近半,这些作战单位大都来自法国、德国、美国、英国、苏联这 5 个国家。游戏对士兵的细节描写非常真实,他们都穿着与历史完全符合的军服,当他们准备扔手榴弹时,他们会先把枪放下或是收起来,然后再把手榴弹投出去。游戏中的坦克都需要士兵来驾驶,这个特性在两年前是绝无仅有的,但如今的即时战略都使用了这个特性,大家很可能认为 WCBFE 只是跟风之作。至于飞机,玩家则依然无法驾驶,只能用于轰炸目标和投掷军需品。军需品在游戏中的作用很大,因为每种武器的弹药都是非常有限。每一种武器都有多种属性类型,比如射击、开火速度、穿透装甲的能力等等,而每一种大口径武器的炮弹尺寸都是根据弹道学和真实武器来设计计算而成。

### 常见的多人模式

对于一款无法生产和建造的即时战略来说,多人部分不会有太大变化。WCBFE 拥有三种多人模式,分别是死亡模式、占领领土和夺旗,并支持 8 人同时联机。另外,服务器会有年份的选项,如果选择了 1942 年,游戏中的作战单位或武器必须是 1942 年之前出现的,1943 以后的作战单位或武器则不会出现在游戏中。■(文/钟之影)





## 二战老兵的优势

### 转战欧洲的“非洲雄狮”



458





**公**元前450年，没有哪个蛮族胆敢挑战罗马，但它依旧是欧洲大陆的霸主。那些反抗它的声音也从来没有中断过。除了大名鼎鼎的高卢人之外还有条顿人、凯尔特人以及阿拉伯人与罗马帝国的士兵交过手。在德国游戏制作商Independent Arts开发的即时战略游戏《对抗罗马》(Against Rome, 后文简称AR)中，玩家将扮演以上三个野蛮民族挑战强大的罗马帝国。



### 丰富的野蛮任务

战术战斗为重点的RTS，基于不同蛮族的特性，玩家可以体验到多种战术变化，它的每一场面都与宏大，但操作却非常方便，操作界面中随处可见原始部落的风格。单人战役模式下共有24关，对新手还有4个教学任务，此外还有5个永不结束的单人和与电脑挑战平安的经典战事。多人模式下有10张地图，分别为建造模式和死亡模式两种各5张。游戏中的战斗分为5种风格，地图上都有与之相应的天气出现，此外还有各种天气和自然现象的变化。一个蛮族玩家在战役中共有10余种不同的战斗单位，还有独具特色的特殊技能、队形和原始宗教崇拜，这其中不乏魔法成份。

### 紧张备战

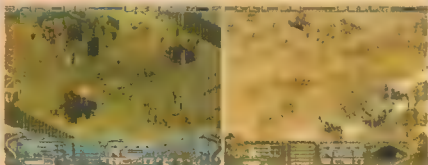
蛮族的村落等同于他们的基地，村中可容纳不同类型的16种建筑物，作为核心的主屋可存储各种资源，同时还能为士兵们提供装备。玩家可在村落范围内逐步修建各种设施，每种建筑可升级两次。任何时候蛮族只能拥有一座基地村落，但攻占敌人村落后可立即迁移基地推进战线。根据村落的大小和建筑物级别，村中会出现限定数量的男女自由民，自由民可以生产资源，或者也可变为战士。每位自由民都有生命值和士气两大属性，前者在食物短缺时也会逐渐下降。没有兵装装备的自由民无法战斗，他们甚至无法离开村落。游戏中共有食物、木材、石头、装备、黄金、马匹六种资源，其中食物当然是最重要的，石头和木材可用于修建建筑物，同时也是生产装备的原材料，黄金也用于生产装备，马匹则是一种特殊的战斗装备。自由民在村中建筑物内生产出各种资源，投入生产的人数越多就能更快地得到更多资源，不用担心资源耗尽的问题，只要建筑物不在各种资源枯竭下不会枯竭。除了自行生产外，玩家也可通过对外战争掠夺各种资源，也许这样更省力也更方便。



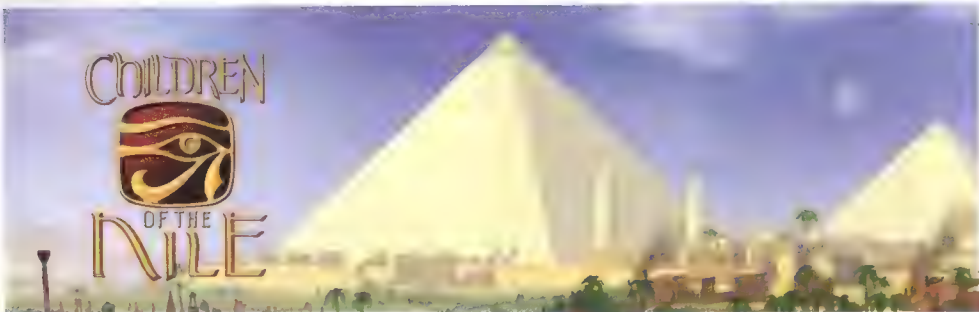
### 野蛮作战的章法

自由民进入主屋后可转化为战士，每训练单位可容纳最多20位同类型士兵，玩家只能指挥整队战斗单位行动，而无法对其单个士兵下令。战斗单位离开村落后其编制下的士兵生命值会逐渐降低，这是因为失去了食物补给的结果，玩家必须及时指挥他们完成战斗任务，或者派自由民修建运输车队对单一单位实施补给。战斗单位可以排列成散兵、弓箭手和骑兵，玩家可根据情况需要及时调整。游戏中的战斗部队还需要牧师和酋长的陪伴，前者通过施展魔法提升部队的战斗属性，酋长则能消耗后援，需要时还可通过杀人献祭来补充魔力。酋长是战斗中的核心角色，他可以用圣书中来提升周围部队士气，或者购买各种军用民用技术，甚至强化自身战斗力。

描写罗马军团辉煌历史的即时战略游戏不少，但以其敌对势力为主角的作品则少见，不可一世的罗马军团为了领土四处征伐，也许现在正是给他们制造麻烦的时候了，让他们见识一下部落部落勇士们的恐怖实力。 ■(文/Yago)







# 不朽的城市：尼罗河之子

最近，随着 Vivendi Universal Games 关闭了 Impressions 游戏开发小组，那些经典的策略类古代城市建设游戏似乎也走到了尽头。毕竟，自从 1993 年起始至今，Impressions 开发制作了全部的《恺撒》(Caesar) 及《法老王》(Pharaoh) 系列游戏。如今，游戏工作室开张，那些曾经风光一时的游戏系列自然也就无所着落。不过，早在几年前，一些 Impressions 的前员工成立了自己的游戏制作小组 Tilted Mill，尽管是重新打鼓另开张，但是他们仍然坚持走着开发同类产品的道路，而其努力的结果就是《不朽的城市：尼罗河之子》(Immortal Cities: Children of the Nile，下文简称 CotN) 的诞生，并且正如游戏名称所展示的那样，这款游戏也将是一个全新系列策略游戏的开章之作。



## 建设王国并非是一件轻松的事情

基本上，CotN 所采用的游戏方式就是先由玩家来建设城市，然后吸引居民在城市中安居乐业。换句话说，就是玩家在游戏中必须使居民们信服，在自己的统治下生活并获得最大的快乐。在游戏之初，埃及人作为狩猎者和采集者以群居的方式生活在分散的村落中。当农业机制建立起来之后，玩家将看到古代文明的发展由此开始。农民努力地生产食物，并且利用多余的食物换取特定的物品。于是，这导致了手工业的兴起。当手艺人将原材料制成日常用品进行物品交换的时候，社会的发展又导致了阶级体系的产生以及中层社会和上层社会的出现等。当然，要想使自己的城市繁荣兴旺，玩家还需要建造各类设施并建立各种制度以促进文明的发展。其中，寺庙可以发挥教育和医疗的作用，监工可以管理公共建设工程项目，比如水渠、寺庙和金字塔的建造等，而将军则可以维护城市治安，并且指挥军队对敌人的武装侵袭予以还击。此外，玩家还必须考虑商队路线的建立，以便能够进口外来物品，并将其转化为奢侈品，以刺激国民更加努力地工作。

## 以人为本的游戏

或许有些玩家会错误地认为 CotN 将是 Impressions 的《法老王》的 3D 版本。其实不然，游戏开发者 Tilted Mill 在思考游戏的设计问题上花费了将近一年的时间，他们反复考虑什么才是城市建设游戏中真正需要的元素。最后，他们决定要开发制作一款以人为本而不是抽象体系的游戏。因此，整个游戏将基于家族的思想来发展。每个家族包含一些家庭，这些家庭都有各自的想法和需求。身为法老，玩家的工作就是为他们提供温饱安全且能够满足愿望的环境。而作为回报，他们的快乐指数将明显提升，从而使得玩家的声望等级也有所提高。这在确保玩家的王国不断向前发展的过程中起着非常重要的作用。



## 画面精美 视角多变

CotN 采用了《地球帝国》(Empire Earth) 的游戏引擎，在全 3D 化的游戏场景中，玩家能够自由缩放和转动游戏场景。除了传统的俯视角等大视角之外，玩家还可以将游戏视角一直拖放到地面上，并且以动作游戏中的第一人称视角在街道上行走。此外，游戏在其他细节方面也处理得极为精心，比如猴子到处玩耍游逛（有钱人可以买来猴子放在花园里饲养）以及人们朝着鳄鱼和河马投掷石块以驱赶它们等，都描绘得颇为细腻真实。

如同大多数策略类城市建设游戏一样，CotN 在推出的时候将分为战役模式和单人模式，并且也仅为单人游戏。不过，它提供了游戏编辑工具，可以让玩家设计出独具个人风格的单关战役。如今，Tilted Mill 的游戏开发工作已经进行了将近三年的时间，他们在整个游戏中融入了很多新的思想和智慧。相信 CotN 正式推出之后一定能够成为策略类城市建设游戏中的经典之作。■(文/Oscar)

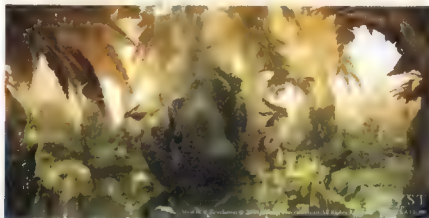






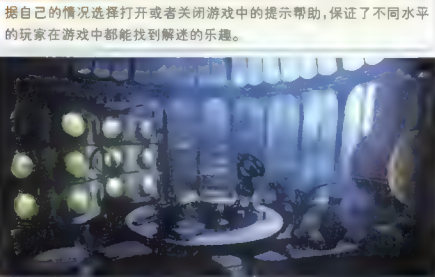
## 重返2D游戏画面

作为“神秘岛”的正统续作，本作的游戏画面发生“退步”，由《乌鲁 神秘时代》的全3D画面重新改回到《神秘岛III 放逐》时所使用的2D的全方位环视画面系统。由于图画都是事先绘制完成，因此在细节表现上比即时演算的3D画面更精美，更能准确的表达制作者所要反应的内容。同时，还降低了运行游戏所需的配置。为了弥补水准降低的缺憾，本作的画面中包含了许多动态成分，例如流动的河水、摆动的树叶、空中飞舞的昆虫以及昼夜甚至是天气的变化，让这些2D画面看起来不那么单调无聊。



## 不限图商的谜题

解谜游戏的设计师们总是为谜题的难度而发愁，难度过低会使玩家无法体会到解谜的乐趣，谜题的难度过高，让大家“百思不得其解”，会让人放弃游戏。俗话说“众口难调”，为了让爱因斯坦和阿甘都能玩得开心，《神秘岛IV》在游戏中设置了一套良好的帮助系统。帮助系统分为了三种级别让玩家自己去选择，你可以根据自己的情况选择打开或者关闭游戏中的提示帮助，保证了不同水平的玩家在游戏中都能找到解谜的乐趣。



## 其他的新增元素

本作的操作方式与之前作品一样，万事鼠标搞掂。不过互动成分增加不少，例如你可以选择点亮或熄灭一盏台灯，移动一把椅子等。由于谜题设计合理，你能很容易地分辨出对解谜有用的物品有哪些，可以避免将与解谜相关的物品同其他互动物品相混淆。

最后说说本作中新加入的两个要素——照相功能与垂饰。“照相功能”，顾名思义就是让你在游戏过程中的任何时间进行拍照，对某些特殊的数字代码或者图形符号进行拍照，所保留的这些照片可能会对日后破解谜题带来巨大帮助。“垂饰”是玩家里得一件必备装备，在某地区使用它，就能够使玩家得知这一区域之前一段时间内发生了什么事情（好像在《机器猫》里也有这玩意？）。

而在每款游戏都必须加入“网络成分”这种胡扯的今天，《神秘岛IV 启示》依然顽强的不提供任何多人游戏内容，这也反映出了育碧对这款游戏的品质及市场前景充满了自信。■（文/极光海豚）

## 神秘岛的故事

1993年，Cyan出品的《神秘岛》（Myst）首次使用光盘载体发售电脑游戏，凭借巨大的容量，达到了前所未有的高质画面和无与伦比的音乐音效，在游戏业引起轰动。其后，Cyan与Presto工作室又分别于1997年和2001年推出了续作《神秘岛II 星空断层》（Myst2: Riven）及《神秘岛III 放逐》（Myst3: Exiles），也大获成功。之后，由于主创集体分裂，“神秘岛”的正统续作一直没有推出，只在2003年由Cyan出品了一款名为《乌鲁 神秘时代》（Uru: Ages Beyond Myst）的非正统续作。在这款作品中，Cyan第一次以全3D的方式来展示“神秘岛”，同时还“与时俱进”的加入了网络成分。但是，这些改动并不能满足玩家对“神秘岛”正统续作的渴望。如今，该作品的原发行商育碧终于宣布，将由其亲自来操刀制作神秘岛王朝的新一代继承者——《神秘岛IV 启示》（Myst4: Revelation）。

## 回归的一代 剧情

在剧情上，本作将重开系列的第一作，在神秘岛中，那两位妄想将不同世界相互融合的兄弟Achenar和Sirius最后被玩家囚禁于书中。在本作中兄弟俩的父母Atrus与Catherine在是否将他们放出一问题上发生争执。突然，Atrus的实验室发生爆炸，他们的女儿Yeesha不幸失踪。Atrus迫不得已找到主角，希望得到帮助，查明事件真相并找回女儿。同时，Achenar和Sirius兄弟二人身后所隐藏的秘密也等待着玩家去揭示。



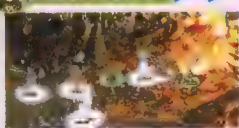




说到魔法学校,可不是只有哈  
里波特的霍格沃茨!在《超魔法大  
战》里,也有一所像霍格沃茨一样  
的贤者学校——最后的净土:艾尔纳  
赫斯,以这所学校为游戏舞台,你曾承担起培养  
一群萌小工成为出色的神话职业者的重任!



### 培养贤者的学校



这是一款自由度极高的养成  
游戏,在其中,玩家将扮演艾  
尔纳赫斯的老师,主要  
的工作是指示学生  
冒险的方向、学习

魔法技能及战斗

配魔法道具,把大家培养成神话职业中的佼佼者。在游戏  
里一共有五大神话职业供选择:物理攻击优势的剑士、重  
战士、猎人,还有魔法攻击优势的魔法师,以及辅助型的  
僧侣。每种职业在战场上的表现各有千秋:例如僧侣能  
在不消耗 MP 的情况下主动回复同伴的 HP,提升团队的  
防御力和移动速度,这些特点使他成为组中不可  
或缺的人选,而猎人视野广阔、移动速度快,往往能抢  
得先机,所以担任队中重要的侦查角色。



### 各具特色的团队

游戏的战斗是即时策略  
形式的,每次冒险结束或上  
课教学后,团队都会获得经  
验值,经验值的分配弹性很  
大,你可以将经验分

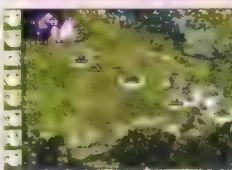


配到一两个最优秀  
人物身上,打造出  
一骑当千的猛士,或是平均分配经验值,全面提升队伍作战  
能力。而在每个人物身上,还要进行经验值的“再分配”,你  
可以选择先提升角色各项体能、防御等“硬”属性,或是学  
习魔法等“软”技能。若是提升角色属性,就可以调整  
STR、AGI、SEN、VIR、INT、CON、SPI 等 7 大属性,进而影  
响到体力、法力、命中、威力、回避等基本能力。如果将经  
验值用来学习新的魔法技能,就可以欣赏多种华丽的攻击效  
果,并拥有强大的魔法远距离攻击力量。所以,每位玩家根  
据自己的爱好所培养出的队伍,都各有特色,迥然不同。



### 种类繁多的魔法

既然名为“超魔法大战”,魔法自然是游戏的重点项目,魔法依属  
性可以分成轻、重、表、里、光、闇、无、地、风、水、火、奥等 12 大类。其中  
火系魔法攻击力强、耗损 MP 值高,水系魔法带有冰冻效果,地系魔法  
防御效果最佳,风系魔法整体威力小,但能增加群体回避效果……重要



的是,魔法不再是僧侣和魔法  
师的专利,剑士跟猎人也可以  
拥有一手好本领。想要学魔  
法,还得要有一定的慧根,在  
战斗及上课的过程中,角色  
将会不时的悟出新魔法技能,  
然后用经验值来学习升级,才  
真的算是学以致用。



### 超强华丽的配音



在艾尔纳赫斯,共有  
30 位学生需要你的培  
养,不管是外在的人物  
设定上,还是内在的性  
格表现上,他们都各具  
特色,而且,这些漂亮的角色  
还会随着职业的不同而  
更换服装。为了更好的体现

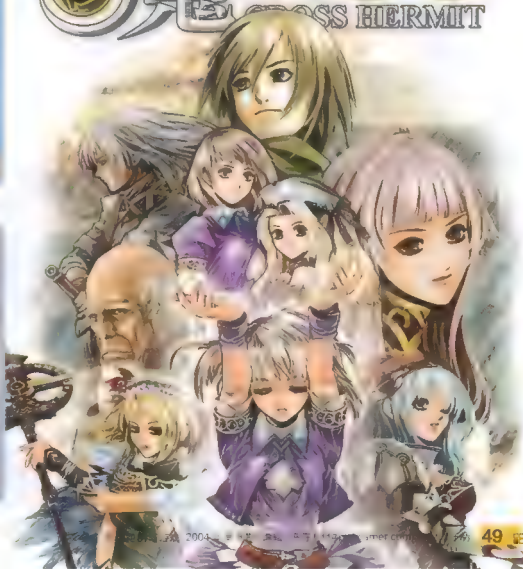
人物个性,角色配音阵容也非常强大,包括多位歌手:中原  
麻衣、仓田雅世、今井由香,以及赢得“女神之声”美誉的井  
上喜久子、代言《秋之回忆》秋月彩花角色的山本麻璃安等  
女声优。男声优方面,则有扮演《幽游白书》中飞影一角的松山修之、  
知名声优保志总一郎等。这些配音在中文版里都会得到保留。



### 最后的净土:艾尔纳赫斯

在学会艾尔纳赫斯的四周,围绕着贤者们也无法击败的敌人,贤  
者们不由得忆起了自己年少时,以贤者为目标而所挑战的点点滴滴,面  
对那些寻求帮助、幼小而颤抖的手,以及充塞胸中的过往回忆,贤者们在  
心中立下了誓愿,此时此刻,若是没有人能够支撑下去的话……而学舍  
内幼小、充满梦想的赤子之心,正是孩子们与混沌之物对抗的力量,温暖  
的壁炉中摇曳着温柔的火焰,小小的屋子里,他们邂逅了彼此,憧憬着贤  
者的孩子,有着不堪过往的孩子,孤苦无依的孩子,还有为了逃避战火而  
流亡的孩子……虽然各怀心思,未能,却都拥有看各自的理想及信念。在  
这个人们称为“战场”的可爱地方,他们相识相连,并且一致希望,终有  
一天他们能够成为贤者,为老师们出一份心力。【文/千与千寻】

# 超魔法大战





## 魔导异元素III 泡沫天地

1

时隔三年再续前缘

续《魔导异元素》

将回合策略、角色扮演和养成有机地融合

■连载从1999年12月开始

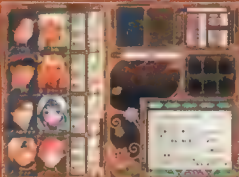
续作《魔导异元素III 泡沫天地》中，今年6月，它终于有了消息。

续作的游戏也与我们亲密接触了！



## 神的感伤战争

大地上，各种族之间的争霸战争似乎从来没有停止过……终于，这场无谓的争斗触怒了天上的神。他以人造的名义组成了“神圣铁锤军”以肃清地面上的罪恶，自从远古时代，古神龙贵族、黑暗之灵王……等等集强大、荣耀与骄傲于一身的种族们，都被“神锤”所一一消灭。可是，“神锤”真的可以毁灭一切么？神的意愿难道真的就是不可逆转的么？人类为了保护自己不致消灭，展开了第三次反抗“神锤”的战斗！在世界的一个角落，有一个被称为ワノマシ的国家，新的故事就是从这里开始的……神锤、人类、妖魔谁才是胜者？



一流的工画堂2D美术



细致的战棋式战斗画面



## 战棋模式：培养伙伴感情的养成

与前作的系统一样，本作也是回合战棋模拟游戏，玩家将指挥“骑体”的骑士，展开与“神锤”的战斗。每个骑士与不同的骑体搭配都会有不同的战斗效能。同时，骑体必须要骑士和被成为“パートナー”的女孩的共同努力才能开动。你得根据需要，将骑士和女孩们一一对应，这就是游戏中所称为“契约”的东西。在“契约”的画面中，选择骑士和女孩双方，将会有两人组合后有何种能力的显示，不过假如两人的友好度不够的话，就无法发挥应有的威力。

不过，这没关系，我们可以慢慢培养，在养成界面中，玩家可以看到双方的属性，包括“敏捷性”、“才智”、“虔诚度”、“精神”、“感性和“友好度”。其中要提高“友好度”在很大程度上取决于您在剧情上的选择——很像《樱花大战》，不是吗？



## 粗糙的战棋式战斗表现

战斗来临时，会出现“状况”（作战经过）、“任务”（作战目的）、“敌”（本次战斗敌人的战斗力）、“报酬”（加入作战成功会有什么报酬）等资料。之后就要选择骑体，这里有每个骑体的战斗技能的设定，选择合适的骑体装备好它，开赴战场吧！战斗是标准战棋式的，成败结果会关系到剧情的进展。虽然工画堂2D绘图功力无人敢小觑（特别是人物设定，简直是美得 塌糊涂），可总觉得战斗画面就不太够意思了，粗糙得不像是2004年的新作。

《魔导异元素》是一个很有特点的游戏系列，只是在玩过本作之后，小生觉得它在很多方面不思进取，停留不前。不过人家工画堂也说了，这将是“描写神与人类与一切历史的终结与诞生的壮阔史诗”。工画堂 SLG 名作的堂堂完结篇，看来，又是一个草草收场的系列……■(文/卜鸿儒)



不同的骑体有不同的能力



培养骑士和女孩之间的配合默契

## 名词解释

“骑体”是指游戏中所有生命体所拥有的强大力量。他们支配着整个世界，支配了所有的“契约”。在神锤军、黑暗之灵王、人类、妖魔等种族中，他们又被称为“契约体”、“契约体”、“契约体”。

【骑体】在游戏中，主要作战单位是这种被称为“骑体”的兵种。他们拥有强大的力量，支配着整个世界。在神锤军、黑暗之灵王、人类、妖魔等种族中，他们又被称为“契约体”、“契约体”、“契约体”。





## 我有我的籃球世界

一个名不经传的希腊游戏开发小组带来了《世界篮球经理》和“足球经理”系列“大作”，本作的原创性和专业性也非常出色；详尽的球队、球员资料是此类游戏最关键的部份——游戏提供了62个国家或者国际篮球联赛制，拥有多达657支的国家和俱乐部篮球队，以及美洲、欧洲、亚洲、大洋洲193个国家的1000余名球员的详细资料，如身高、体重、年龄、位置、特点、赛季表现等，我们可以在此查看球队和球员的过去、现在和未来；诸强的国内联赛，同样也有亚洲篮球联赛、中国篮球联赛（但不能证实就是CBA），北美地区联赛中有一项U.S.A. LEAGUE，但没有什么平民版的NBA，估计是未能取得版权的缘故。尽管如此，游戏中资料的齐全程度，仍然堪称堪称一部世界篮球百科全书。



## 打造我的梦之队

挑选好了自己的球队,让我们马上进入火热的联赛中吧!

如果你是名老资格的篮球迷,就请清楚一支出色的篮球队要如何进行球员的搭配。首先,我们对场上五名球员的职能分工和技术要求做简单介绍。大前锋:需要具备出色的运球、控球、传球、投篮、切入、掩护、抢篮板等强力前锋的基本技术。小前锋:和大前锋相似。中锋:快速突破、抢篮板是更需要注意的技术。中锋的休斯敦火箭队球员奥拉基姆·奥拉朱旺是典型代表。中锋的运球、投篮技术、切入、抢篮板非常重要。组织后卫:他们的掩护、防守等技术是球队后卫线的关键。得分后卫:这个不用多说了,要求具备出神入化的运球、传球、切入、掩护以及准确的投篮能力。乔丹在赛场上的重要性人人皆知。

《世界篮球经理》为玩家设置了详细的资料及不同的能力属性,包括年龄、身高、体重、状态、士气、性格、受伤危险,而球员属性则包括弹跳力、灵活度、速度、3分球技术、2分球技术、内线技术等。多项篮板技术及经验,这些属性还会随着球员年龄的增长、训练情况而变化。身为教练,应随时关注这些变化,在比赛时决定战术,何时换人,只有对球员非常熟悉才能做出最恰当的安排。



## 我是球队的大管家

要想做好篮球经理,只关注比赛是不够的。走马上任后,你对球队的财政事务、转会交易、球员转会、比赛安排等等诸多事宜负责。尤其重要的是安排好球员的训练课程,让他们在技术充分提高、体能在大赛前得到充分的储备。训练课程要包括体能、进攻、防守等几个方面来设定球员的训练强度。如果你对手下球员不满意,去转会市场碰碰运气吧,也许能够找到姚明这样的意外惊喜,或者用偷懒的办法,直接用游戏自带的编辑器编辑你梦想中的 SuperStar。

既然是职业俱乐部的教练，一定得对球队的成绩负责。球队在一个赛季取得了良好的成绩是俱乐部高层以及球迷们对你的要求。而且，一场比赛球队的表现将会直接影响以后比赛的士气和结果，也会影响到记者、球迷、球员以及老板对玩家的反应，还会影响到你本人在教练中的排名情况。如果球队的成绩出众，你有可能获得报酬更加丰厚的合同，也能够得到更多的转会资金去聘请更出色的球员。



当然,这个游戏不会适合所有玩家的口味,专如性强,游戏时间较长,以及许多设计环节较为多余无足是其所,但是,这一切对于一个真正的篮球迷而言,却完全不是问题。■



# 天堂II 第二章: 光辉年代

## Lineage2 Chronicle2: Age of Splendor

### 中

国玩家可以说是相当幸福的,能够先于美版、日版的玩家们体验到《天堂II》第二章:战乱魅影的内容,虽然游戏目前还在内测阶段,不过我们终于可以领先于世界其他国家而品尝到了更新版游戏的精彩内容,而就在7月18日,台湾《天堂II》的攻城战役打响的时候,笔者获得了来自韩国《天堂II》第二章:光辉年代的消息,下面就让我们一起来领略,这个曼妙世界的又一次变迁吧!

与序章到初章的更新相比,第二章的更新内容也同样巨大,首先是多处场景的开放,以及新武器装备的更新,使游戏画面变得更加精致也更加优美。第二章的大陆地图,增加的地区主要集中在南方版图。

《天堂II》开发总监裴宰贤说,在《天堂II》第二章中,将大幅提高怪物的人工智能,玩家必须通过不同组合的组队方式,才能顺利打倒对手。而游戏中的武器也增加不同的属性,玩家如果获得具有附加魔力的攻击武器,就算是不会魔法的战士,也能在攻击中施展华丽的魔法。

由于《天堂II》在开放后,许多玩家已经一口气冲到最高的等级,因此在第二章也将开放给高等级玩家专属的练功区域以及技能,而目前已经在第二章开放的宠物龙,在第二章中更可以作为玩家的坐骑,如果破解特殊的任务事件,玩家还可以骑着龙在游戏的天空中恣意翱翔。

另外,包括韩国、美国以及中国等《天堂II》推出的国家,游戏的掉宝率都是一样的,此次将对一些怪物掉出宝物的内容加以修改,使其可以掉出更好更有价值的东西。而许多玩家认为冷门的辅助性职业,未来也将大幅提升攻击力,让所有角色都能够在游戏中成为英雄。

【版图】中更新了三个区域,分别为 Innadril、恶魔岛以及微慢塔



Innadril

没有受到过去战争的影响 Innadril 是一个富裕而且美丽的地方,大大小小的湖泊,繁茂的树丛以及大片的芦苇塘,动画般的气氛以及与大自然相融合的建筑形成了秀丽的景观。

#### 水中庭院

水中庭院是 Innadril 非常美丽的一个景点。为了防止靠近 Innadril 的人,守护神 EVA 在宫廷的四周设置了像迷宫一样的地方。

#### 伊娃神殿

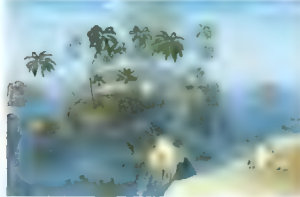
水的女神伊娃(EVA),是 Innadril 的守护神,伊娃和 Innadril 领主世家有着非常悠久的历史,所以在 Innadril 上立这么个神像一点也不奇怪。

#### 恶魔岛

由于海盗王杰肯(Zaken)驻扎在那里,谁都不敢接近那个地方,都害怕那个地方,人们把那个岛叫做恶魔岛。

#### 微慢塔

以前是傲慢皇帝拜恩(Baum)为了得到跟神一样的力量而搭建的一座塔。对与人类的傲慢震怒了神灵,搭建这些塔的人相继得疾病而死亡,傲慢皇帝拜恩最后也被监禁在塔顶。后来的人就把这个塔改名为微慢塔。



【娱乐】方面更新了3个内容,分别是怪物赛跑、平原上的宝箱以及像骰子一样的扑克牌

#### 怪物赛跑

在炎热的太阳底下,怪物在跑道中进行赛跑。谁压对了,谁将是今天的幸运儿。

#### 平原上的宝箱

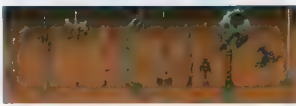
在平原上,把我打开看看,要是宝物要么是安如其来的落币。

#### 像骰子一样的扑克牌

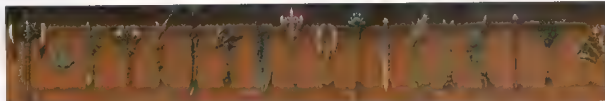
跟朋友,跟同盟的人以及路过的人,把我心中犹豫和自由全都讲出来。



【装备】更新了16种C级武器与13种B级武器以及1种C级套装与4种B级套装







【任务】更新了3个任务,分别为登月的计算机,小翅膀的冒险以及命运的悄悄话

#### 登月的计算机

作为村庄队长的波龙,有一个梦想就是到月球上去旅行。他已经发明了一种可以到达月球的交通工具,但是还要用最新型的计算机来帮助他完成一系列精密数字的运算……

#### 小翅膀的冒险

想把小翅膀培养成当之无愧的空中勇士,就必须让它吃下4棵妖精树,但是妖精树又会喷出让人致命的毒物……

#### 命运的悄悄话

达到75级的帕依尔,拥有比别人更加突出的实力。有一天遇见了一个陌生的女人,听了她的悄悄话以后便去找玛阿斯特罗拉奥林。此外与恶魔私通的巴云队长,也有一个陌生的女人跟他说可以掌握这个大陆命运的人会去找他,让他制作一把适当的武器……



【怪物】中更新了三个BOSS,分别为海盗王杰肯、傲慢皇帝拜恩以及死亡领主哈雷特(Hallate)

#### 海盗王杰肯

海盗王杰肯并不满足自身拥有的那么多宝物,想尽办法想去获得被封印的永生力量。但是当获得力量以后,他就会变的跟吸血鬼一样,要不断吸取人类的血液才能维持这种力量。

#### 傲慢皇帝拜恩

由于受到神的诅咒的,傲慢皇帝拜恩看着自己的王国一天天的濒临崩溃,在受不了残酷刑罚的情况下,最终变成了怪物。。

#### 死亡领主哈雷特

所有恶魔的头目,暗黑四天王手下的12个死亡领主,直接受到暗黑指示的死亡领主,专门负责策划邪恶的任务。但是由于他们的主人与赛兰(音译)之间有望约,因此他们又必须根据盟约的约定来开展各自的行动。尽管有望约,但是他们之间也是互相的牵制着的,可以说是对手关系。在这之中,麦路(音译)的死亡领主哈雷特察觉到了以后可能发生的某些征兆,为了验证自己的想法,他把主要精力放在了藏有重要但书的傲慢塔里。



# 天堂

【初章】战乱魅影











力者将可以拥有大型战舰,而擅长贸易的玩家则可以建造商船。除了贸易型、战争型船只之外,不同航海等级的玩家将在可升级的船只结构上有很严格的区分,就好像人鱼吃小鱼一样。如果玩家的船只没有护甲,在与海盗的遭遇战中,很可能被击沉。而如果你的船转弯性能好,在打猎、船舶贸易时,或许会有很大的优势。

海洋和宇宙一样,都是人类急于探知的地方,可是在那片神秘的海洋的上,人类的力量实在太渺小了,还记得电影《风火战警》中的鲸鱼袭击吗?还记得《海神》中突如其来的龙卷风吗?在海洋上,面对自然,才发觉人类的渺小。在海洋中的生物也是非富且贵而奇特的,究竟海洋中生存着多少个物种?它们是如何繁衍生息的?

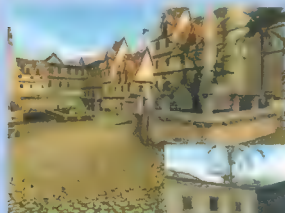
那片神秘的海洋宁静时如仙女般美丽,同时,她也是变化莫测的,前一刻还是风和日丽,下一刻可能就是狂风大作,而就是面对海洋的变化无常,你才会有如此急切的心情去领略她的神秘与美丽。在《航海世纪》中,你除了会见到多变的海洋外,还有多达400余种生物等着你去发现!同时在这片土地上的动植物,甚至无处不在,也都可以通过玩家的发现而被载入航海地理手册之中。一些植物还可以大规模种植,从而成为制造的材料或贸易物资。

总之一句话,在《航海世纪》中,你想做什么都可以,想干什么和做什么?那将完全取决于你自己的努力。



## 战斗激情·令人向往的探险

游戏名叫《航海世纪》,那如果不航海,这个名字也没有存在价值了(众人:废话)。不过,除了航行,在地中海各大陆,之间的那些日子之外,你必先要经历陆地上的冒险,同样,除了海上与海盗外,在陆地上,怪物和强盗也是不少的。所以,以航海为题材的游戏,就只有了海洋一片水面而已!玩家刚开始游戏时,因为没有资金,船只上无法像真正的海员。



书上的语言冒险,所以陆地上的冒险也是很重要,这感觉有点像《子夜》或《红与黑》,不过,作为新手的你还不了解他那么伟大。

在海上遇险,玩家可以通过一些简单的搏斗技能,配合拳脚、刀剑或火枪来与敌人战斗。若在海上遇到海盗和敌人怎么办?答案只有一个:打!众人:再废话先把你打下去!在《航海世纪》中,船只与船只之间的战斗,分为一种:炮战、撞沉和打沉战,其中一些奥妙的战术和打法,可由玩家自己去领悟。在游戏中也有存在着团队作战、公会战和国战,很可能就是上百艘甚至千艘船只在一起厮杀,场面必定是火暴,一种男子汉的气概也油然而生。为了国家,一切



国家!我闻人都有帝王梦,除了第一王位之外,玩家自身也会和敌人进行肉搏战,所以即使你走再人的路线,战斗技能也是必须学习的。



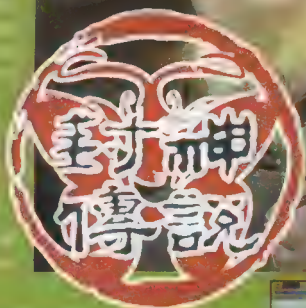
## 游戏画面·我骄傲因为我是中国人

目前国内在网络游戏开发上还处于起步阶段,在开发的水平和引擎技术,与韩国和欧美国家存在着差距,而《航海世纪》采用的3D引擎,可以说是目前国内技术水平最高的一个,其画面甚至可以与国外网络游戏相媲美。游戏除了庞大、华丽的陆地场景,海洋的画面,在人物动作上也非常细腻,人物动作流畅,让玩家与大自然有视觉享受。在海上行驶时的画面,在海上航行时,看看日落黄昏的村庄和港口,你的心情是不是也会好一些呢?

与陆地一样,海洋也是充满了冒险,在海洋上,除了海盗和强盗也有许多怪物,它们会向你发起攻击,它们会向你发起攻击,它们会向你发起攻击。在海洋上,除了海盗和强盗也有许多怪物,它们会向你发起攻击,它们会向你发起攻击,它们会向你发起攻击。在海洋上,除了海盗和强盗也有许多怪物,它们会向你发起攻击,它们会向你发起攻击,它们会向你发起攻击。

现在国家已经意识到游戏这个新兴产业了,所以也在人力的扶持,但是仍然有些国家抱有强烈敌意的游戏政策,而政府同时的反对游戏在民间的普及,可是没有什么爱国的游戏来找我,今天,在这,在《航海世纪》里,我终于体会到了身为中国人的自豪。现在,此刻,为让中国回到那个时代,开始你的《航海世纪》吧! ■





夏王朝第17代君主桀，是个暴君，因民怨而亡，封地乃夏，因他姓桀，受到商的惩戒，汤灭夏，封其地作杞人之国。二百年后，桀子孙纣

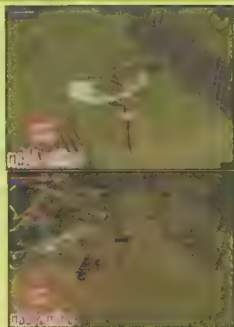
[illegible][illegible]



## 人物的成长系统

玩家初始是以人类的身份进入游戏,不属于任何一方阵营,当修炼到一定级别后,可以在人界任意选择不同的对立阵营,包括剿教(正法派)、截教、两派、周王朝、燕岐、殷王朝(朝歌)和西方(西方世界)。如果玩家的阵营选择的是殷王朝,在截教达到之后就可以拜截教教信人为师,并从妖精开始逐步成长为妖兽、妖怪、妖王。

如果玩家选择的是周王朝,则可以拜周教信人为师,由道士逐步修炼为道士、道人、仙人。《封神传说》引入了个性化角色系统,游戏角色因经历不同,从而影响其善恶倾向和活跃度,不同个性的角色通过互动对游戏情节产生不同程度的影响,玩家的PK值越高,邪恶倾向就会加强,而根据任务的履行方式则会对善良倾向产生影响。活跃度则是角色在社会人际关系的重要指标。



## 互动的多人任务系统

《封神传说》的任务系统不会让玩家感到平凡和单调,任务的种类有:一般任务、脚本任务、互取任务和史诗型任务。一般任务包括特殊物品传递、NPC讨伐、区域防护、寻找特殊道具等低级别的玩家独立完成任务。而脚本任务(Script Quest)则是根据《封神传说》的故事情节来设计的,以团队合作为主,由精英Boss级怪物、地牢探索等难度的任务构成。对抗Boss级怪物的时候,杀怪怪物有一定几率得到“神器”,任务完成后每个都可以获取1项的报酬。互取任务(Link Quest)是《封神传说》独有的多人互动任务系统,是由多个单纯的任务组成的复合型任务,其中包括传递、护送、暗杀、寻找人物、追击、强盗、保管、夺取、区域守备和跟踪10种不同类型。例如,当一名玩家领取了任务某种物品的任务时,另一个玩家就会接到夺取这名玩家所持有物品的任务,而其他人也可得到保护该玩家不受伤害的任务。史诗任务(Epic Quest)是按照情节发展的大规模活动型任务,是难度最高的任务模式,是难度最高的任务。



## 职业系统





# 鐵血三國志

## 后续报道之國家地理篇

上期我们简要介绍了《铁血三国志》的游戏组成部分,而随着游戏中的亮点被不断挖掘出来,热切期待这款游戏的玩家们是否会觉得简单介绍不是太过瘾呢。所以,本文将继续深入挖掘,对北京华义这款游戏所构建的——国家系统,进行一番细致入微的分析,让我们一起来完整体会这款真实的虚拟社会体系吧。

充分尊重历史的《铁血三国志》在保障游戏乐趣的基础上,以三国时期的史实为蓝本,创建了一个非常完善的社会体系,其中包含了国家、官阶、家族系统、PK 系统等因素。

如史实记载,铁血中有魏、蜀、吴,三个国家势力。一进入游戏每个玩家就必须选定一个国家作为自己将来必须要维护终生的国家势力。无论荣辱、生老或病死,都必须忠于自己的国家。当然,万不得已的时候,也是可以叛国的。不过那需要付出昂贵的代价,至于是什么,就留给好奇的或者脑后生反骨的人去体验了。

除了国家势力,国家势力下最底层的势力形态,是不可以由玩家所控制的,一个国家所代表的一股势力的最高头领,将由系统来担任。国家势力之间互相敌对,一个国家的玩家将无法进入另外一个国家的城池,除非他能打得过守城将士,并且还不怕被另一个国家的玩家们用口水淹死。玩家将在自己的国家和从属于自己国家的玩家们一起建设伟大的祖国。

当然,成为加冕就不必了,游戏里已经有现成的首都、城池和房子,需要建设的只是一个繁荣的经济市场以及玩家们的部落。

既然国家最高势力由系统扮演,那么被表示它会是铁血无私的。系统会根据程序设定而严格判断每一个玩家的功过,对于玩家或者处刑,似乎目前版本暂时还没有处罚功能。偶尔,系统会下达一些最高头目令,比如去偷窃或者抢夺,反正就是拿过来,别国的玉玺。还会定期举办家族排名战,其中优胜的一些家族的小头目就会被提拔为国家的栋梁之官,其家族则成为冠名家族。而无论是不是家族成员的玩家,达到声望以及等级等几个方面要求就可以去向国家申请提升自己的官阶,成为社会的上层结构。不过好像游戏里是没有生老病死的,而担心的是不是会越来越多人啊……







上面一段提到了家族。对了,这个对于玩家来说才是最重要的社会团体。同一个国家势力之下的玩家可以集合在一起组建成一个家族,就好像古代社会中的贵族团体一样,可以获得很多的好处。

成立家族的条件自然是需要有一个带头大哥了。目前游戏中设定的是,玩家达到30级,声望达到300,并筹集50000两白银就可以去位于自己国家城池中的吏部官员那里申请成立一个家族。虽然资费昂贵,但是官员们的办事效率还是很高的,交钱立刻就给注册,然后带头大哥就可以召唤自己的兄弟们聚集一堂,大碗喝酒,大口吃肉了。不过需要切忌的一点是,带头大哥需要有点个人魅力,不然家族兄弟始终凑不到十个人的话,官员们可是会像铁面无私的大笔一挥,把你的家族大名从国家的贵族机构里勾去了。最后需要补充一点的是,带头大哥不能对兄弟们不好,总有点聚集财富的能力,如果家族总是入不敷出,总有一天就会看到这样的画面。您的家族被您不小心挥霍一空破产了。

家族成立之后,自然是招募一帮志同道合的玩家来共创三国大业了。为了防止一些家族过于庞大,系统规定只能有50个人的上限。其中可以制定两个人为副族长协助带头大哥管理整个家族,并且族长和副族长都是可以弹劾的,炎黄精神不能忘啊。

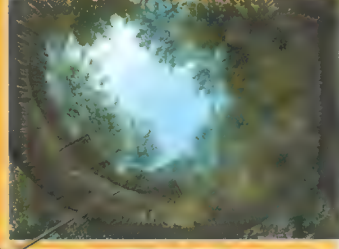
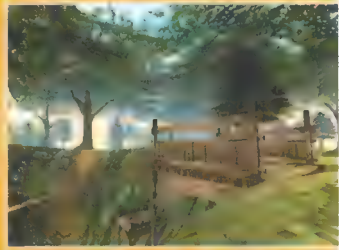
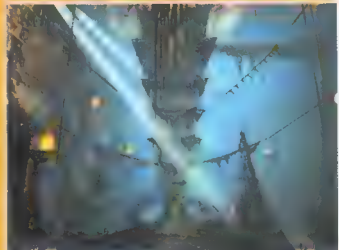


说了半天,国家体系,家族系统,根本目的都是为了一个,形成竞争体制,让玩家体会到铁血世界的真实性。三个国家势力之间形成相互敌对的关系,敌对势力的玩家之间可以相互PK而不受系统惩罚,甚至还会获得一定的奖励。同一个国家的家族之间也要相互竞争以在家族排名战中胜出,成为国家最大的几个贵族,从而可以代表国家势力。玩家之间则通过官阶体系来形成竞争机制,等级高,声望高的玩家则可以获得高官阶。这样完善而严格的机制之下,喜欢竞争的玩家就能获得充分的乐趣,满足建功立业的梦想。

那些不喜欢这类社会机构的玩家自然也不必因此而放弃。毕竟不是现实社会,庞大的国家机构并不会对游戏中的个人形成什么压力。在铁血中,玩家几乎可以不参与这些竞争机制。在等级10级以前,玩家都会获得保护,不能被任何人PK。而10级之后,只要不去一些敌对势力的地方就不会被PK。如果被自己国家的人谋杀了,那个谋杀者将会被系统记录在案,进行一定程度的惩罚。一个杀人惯犯将会被给予最高形式的惩罚,天诛。



《铁血三国志》虽然逼真的虚拟现实社会结构,但是也允许玩家们脱离结构之外而游戏。无论是喜欢竞争机制的或者不喜欢的,都能在游戏中获得自己的乐趣,包容性才是她的特色。■





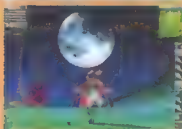


## 悠然墨香

羌 箭何须怨杨柳，春风不度玉门关，可还记得那塞上的大漠孤烟与？青旗环绕，郁郁葱葱，还可曾记得记忆中野竹林吗？繁华喧哗，摩肩接踵，还可曾记得长安城的喧闹街道吗？根据同名畅销小说改编的大型 3D 网络游戏《墨香》，将带领玩家梦游中国古代神秘大陆，体验轻松愉快的游戏体验。

### 小编感言

从画面细节上，我就已经感觉到《墨香》都符合了通用审美的说法了，这个游戏又是一款基于“玄幻仙侠”题材的产品。不但画面拥有了顶级的图形技术，游戏内容的表现力也全面加强。当然这款游戏不仅仅只有画面而已，期待这款游戏会有更出色的表现。



### 东方武侠世界观

不知从什么时候起，武功有了正派和邪派的区分。他们互相仇杀，不择手段要置对方于死地。正派的武功来源于达摩祖师，以《易筋》、《洗髓》两经为主，通常要经历缓慢而深厚的内功和招式。邪派的武功则无渊源，他们专门研究各种稀奇古怪的招式来对付正派。此外还有西域魔教，逆功冲穴使他们的武功提升非常容易，但是走火入魔的可能性也相当大。不知道从哪一年开始，邪派和魔教走到了一起，他们四处劫掠刚出生的婴儿，集中到总坛培养，教给他们各种各样对身体危害大但速成的武功，以期能够利用他们将正派一举消灭。正派的高手们得到这个消息后秘密聚集在一起，向魔教总坛发起了主动进攻，消灭了魔教的大部分有生力量。魔教老人们看到大势已去，便把所有培养的青少年召集起来，准备大肆屠杀。故事的主人公墨香就是在魔教中长大的孩子，天资聪颖，武功大大超过老人们的预期，在大量屠杀中逃出魔掌，踏上漫漫的复仇之路……网络游戏《墨香》正是改编自韩国同名畅销小说。这套武侠小说目前已经出至第 17 本，总销量超过 300 万册，在韩国拥有极高知名度。



### 忆中华文明 游历史古国

落英缤纷，碧草连天，高山流水，大漠荒烟……这些场景是否一次次的走进你梦里。现在《墨香》的中式背景与配乐，将完美诠释古中国浪漫而华美的历史画面，让你重返过去，梦想从此不再成遗憾！《墨香》采用古中国地名作为游戏场景命名，如河南少林寺、长安华清池、泰山封禅、秦始皇陵，相信每个场景都会令你感到熟悉。大漠的黄沙，皇陵的阴森，泰山顶的肃穆，esofnet 的开发人员通过大量的资料搜集与实地考察，将游戏中的每一个场景都刻画得很有特色。而游戏中的音乐更是紧紧配合着场景：城市的轻快，野外的急促，地牢的阴森，让人随着音乐穿越时间的隧道，回到那渴望已久的世界。



### 六种武器任君选

古龙小说中有七种武器，而《墨香》中聚齐了六种，刀、剑、暗器、弓、枪、拳法。这些武器各有特点：笨重而威力十足的刀，攻击力最高，但是发招速度也比较慢；巧夺天工的暗器，攻击力最低，但速度非常快。最主要的是，《墨香》中武器的使用只有级别限制，而没有实质的加力量、敏捷等要求，也就是说，想成为高手的你，有可能做到刀枪剑戟样样精通。



王将和这样的神兵利器一定是每个江湖儿女的梦想，而锻造出这些绝世武器的欧冶子等人更是令人敬佩。在《墨香》里，你一样可以成为这样的冶炼名家！游戏提供了丰富的物品制造与合成系统，并且大大的突破了以往网游中合成的限制，不单是武器与药品，甚至连武功秘籍也可以在合成一起成更强的绝世秘籍！想拥有绝世的武器与奇异的招数就赶快来试试吧！

### 金钟罩铁布衫

《墨香》中的技能分为主动技能与被动技能，主动技能可以通过在 NPC 处购买秘籍修行，被动技能则分为各种武器熟练、五行生克、攻防效果、合成、轻功等等。令人称道的是《墨香》中的主动技能多达 300 余种，并且都没有人物限制，也就是说 300 多种武功都可以集于一身！当然，即使不用技能，由于武器的不同与按键速度快慢，也会造成各种华丽连续技效果，那流畅的动作一定会让你惊叹不已。

护体系统是《墨香》的另一个创意独特的设定。相信大家对于小说中的“金钟罩”这门武功一定很向往，而在游戏中，也引用了这个概念。不同的是，护体真气在游戏中以一个数值来表示，它会随着遭受攻击的频率而降低（日常状态可以慢慢恢复，也可以通过打坐来快速恢复），假如护体消失遭受的伤害也会加倍。游戏中的怪物也具有这一特性，所以在口后也有专门来破除真气的秘技。

除了以上的主要特点，《墨香》中还引进了许多新的游戏元素，绝对让你感受到设计者们的独具匠心。不过因为篇幅有限，只能介绍到这里了，大家可以期待游戏快点问世，好自己去体会吧！





**坦克**、装甲、军人、家园、荣誉，在网络游戏的世界中，这款以第一次世界大战为背景，以德国两国研制的个系列坦克和装甲战车为主角的游戏，以驾驶战车参加自由对战和军团战役为主要内容的即时对战网游，可谓是别出心裁的。而更特别的是，这款兼具第一人称和第三人称视角的3D游戏，是由沈阳冰锋网络（www.icegame.com.cn）设计开发的。在国内网游这个圈子里，《钢甲洪流》应该算是首款可以真正体验到驾驶感受的游戏了。

游戏的第一版本，叫做《荣誉之战I：钢甲洪流》。游戏形式与时下流行的MMORPG有很大不同，它是一款基于FPS系统的网络游戏。也就是说，在游戏中玩家将使用一战中所出现过的装甲战车作战，而抗衡的对象则全部是玩家。在虚拟的战场上，你将找不到传统网络游戏所出现的那些由电脑控制的“怪物”，任何一个“敌人”的背后都是另外一名游戏玩家，所以面对这些超高的“人工智能”对手，若想赢得某个微小的胜利，就必须掌握战略、战术，练习驾驶和射击技巧，有些时候甚至需要懂得合理配置本方的作战资源，搭配战车的种类以达到最大程度的战场配合。紧张的对抗、队友的配合、精确的指挥、缜密的思维、熟练的技巧，将成为主导游戏作战结果的几个重大因素。

游戏的第一人称视角，用于表现玩家使用瞄准镜时的状态，用于精确射击，也可以切换到第三人称视角，对战场进行全面的观察与审视。游戏的操作键位将采用玩家最熟悉的CS键位分布，使玩家在最短的时间内熟悉坦克的操作。

在游戏中，玩家形象将是一名坦克兵，基本属性由玩家自行调整。游戏初始，玩家将会在一个属于自己的坦克工厂中选择坦克的几个主要模块组装你的战斗机器，制造属于自己的坦克战车，然后驾驶着它冲

锋陷阵。最初你的坦克兵只是一名列兵，随着战斗经验的不断积累，这个坦克兵的官衔将不断提高，从而可以驾驶更高级的坦克装甲、参与更加大规模的作战行动。

在玩家创建坦克兵的时候，必须为这个坦克兵指定一个国籍，在荣誉之战中，只有“G”和“R”两个国籍，分别对应着两个国家所特有的坦克装备。坦克兵的国籍将直接影响着这名坦克兵可以驾驶的坦克类型。当然，每个玩家所能拥有的坦克兵数量也不止一个，玩家也有权创建属于不同国籍的多个坦克兵。如果你喜欢，可以将他们都训练成为高级军官，从而可以更加广泛的参与游戏中国家与国家之间的人型战役。

《荣誉之战I：钢甲洪流》中的装备并不是一成不变的钢铁，它们会随着玩家的使用和保养逐渐变得高级和耐用。并且，如果玩家的资金状况允许，可以在游戏的研发中心里对某个装备零件的基本性能进行定制改进，并且在每达到一定军衔时，都可以在研发中心开发新型装备，并在完成之后迅速安装到自己的坦克上。随着这些玩家们所特有的装备逐渐积累，打造一辆真正属于玩家自己的梦幻战车并不是神话。

游戏中有自由对战和战役两种战斗形式。自由模式允许玩家在自由作战区开设房间，等待其他玩家加入。而战役形式通常称为国战，是两个对战团体之间的领地争夺战，双方将为战役准备大量的战斗单位，经过在沙盘上的精心布置，配备合理的武力资源，展开疯狂的进攻和遭遇战，直到一方占领另一方的首都。

每个玩家在《荣誉之战I：钢甲洪流》中都不是孤单的，你可以通过担负团队中的职务从而实现自己在团队中的价值体现。玩家官衔达到一定程度后，可以申请组建战斗团队，随着这个战斗团队的不间断训练以及战斗团体中成员的官衔的升高，整个战斗团体的级别也将不断提高并使团队的有效规模扩大（玩家可以随意招募队员，但是参加战役时，有效参战兵力只能按照现有的团队编制进行配置）。团体的规模按照现实中军队的编制设立，从小到达的排列顺序是：班、排、连、营、团、师、军、集团军、方面军，建制采用三三制原则。对于任何一个在官方注册的战斗团队，官方都将为其颁发一个番号，这个番号将伴随这个团队的整个成长期，而在某个作战团队在官方组织的大型战役模式中遭受重大损失的时候，官方将会宣布撤销这个受挫部队的番号，使之永远成为历史。

《荣誉之战I：钢甲洪流》将提供非常丰富的勋章、勋表体系，用于颁发给每个具有突出表现的玩家或者战斗团体。我们期待着玩家在游戏中的有序的组织起来，我们期待着玩家使用自己的智慧进行游戏；同时我们也期待着，不仅在游戏中，在现实生活中，玩家也会将自己的荣誉乃至集体的荣誉放在生活的一个重要层面上。■







小图说

看过游戏画面，可能想不到出世的《至尊》系列，同样是在网络游戏中，但不同的是，它不是那种传统的角色扮演，而是一种全新的游戏体验。《至尊》是一款全新的角色扮演游戏，它不是那种传统的角色扮演，而是一种全新的游戏体验。《至尊》是一款全新的角色扮演游戏，它不是那种传统的角色扮演，而是一种全新的游戏体验。

## 乱

世，悲壮和屈辱共存的年代，在这样的岁月中生存，除了要有超人的胆识和毅力，还要有顽强不屈的精神，敢于直面肉体和精神上的双重考验。最新的新派武侠网络游戏《至尊》，就将把这个全新的世界带给我们，侠义和家国，江湖和天下，《至尊》为你成就自己的梦想缔造了一个空间——如年少时你曾有过的梦想，扶剑走四方。

### 真实的江湖，任你逍遥

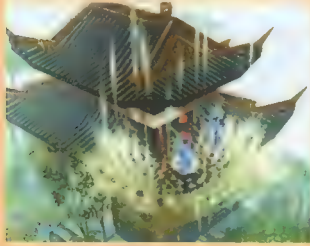
《至尊》采用了先进的新3D技术来构建自己的世界，目前世界上只有微软采取同类技术。

新技术所带来的好处并不是如某些游戏一样，仅仅只是画面更加绚丽，人物更加细腻。为了营造出真实的江湖世界，第一要素就是周围环境要有江湖的感觉，《至尊》的新引擎真实而又巧妙的创造了高低起伏、郁郁葱葱的自然环境，环境设计和一些强调画面的FPS游戏也不遑多让。但是《至尊》并不是一个只强调画面的游戏，这些优美的环境更重要的是与玩家互动。何谓环境互动呢？打个比方，在其他网游中，玩家面前有一条河的话，那么很简单，过不去，赶紧找桥吧。在《至尊》里可就不一样了，你可以找桥，也可以运气凝神，施展轻功跃踏河面上的木桥而过，武艺更高的玩家，甚至只在河边找到两个立足点，就可以以身而过。又例如，其他网游玩家切磋之时，也就是在平平的大地图上你砍我杀，周围其他玩家或者NPC随时都可能干扰。但是在《至尊》里，玩家可以完全以“月圆之夜，决战紫金之巅”，在雄伟壮阔的大殿房顶来个生死决战。

### 恩怨情仇，交错辉映

在《至尊》里，存在真正的江湖关系网，这个网并不是简简单单的由玩家自己来构建，玩家和玩家之间的互动，而是使所有人，包括玩家身边数量庞大的NPC，都在这个江湖关系网中扮演着重要的角色，他们有自己的感情和判断，互相之间也存在各种关系。

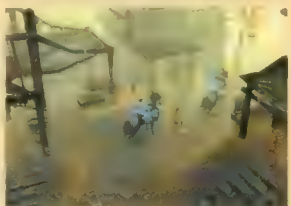
玩家要是还按照其他游戏那样对NPC不问青红皂白的打打杀杀，那样只会给自己增加无数的仇家，也会让自己在武林中的声望大减，并且更为严重的是，玩家也许会自己切断掉某个重要关系网上关键的一环，导致后续任务无法完成，或者技能无法学习，甚至遭致某个团伙的追杀，这使玩家就在游戏中体验到了一种完全崭新的游戏体验。当然，对野外的哪些强盗、山贼玩家还是可以放心狠K的，“招呼”他们是为民除害，呵呵。



### 破门武功，打造一代至尊

为了真实体验武侠的感觉，《至尊》完全独创的大胆采用了一种全新的武功系统：通过打击NPC的不同部位，从而组合出武功大招，增加打击力。这个创意在网络游戏中还是第一次采用，但实际上，现实生活中的武功招数，也是通过对对手不同部位的攻击，来形成自己的武功招数。这样的系统，让整个战斗系统成为了一种充满乐趣的体验，灵活运用鼠标和键盘，玩家在网络游戏里也能充分享受格斗游戏的快感。而且整个武功招数的设计，在名称和动作上都是严格参考了中国新派武侠小说，绝不会出现那种以武功招数之名，行奇幻魔法之实的情况。

在《至尊》里，一共有秘传绝技“九阴白骨爪”和“独孤剑法”在内的119个大招的武功系统，武功招数之间也是相生相克，至强至刚的武功威力巨大，但不见得是至阴至柔的武功对手。玩家可以灵活根据对手的武功招数来选择合适的招式，正所谓“见招拆招”，武林高手也莫过于此。



### 世家巨贾，八人齐聚

《至尊》设计在一个动荡的乱世，自然也要面对国家仇恨。游戏里玩家要参与到保家卫国的壮烈战斗中。不过和其他网游不同的是，《至尊》的城战系统不在是变相的“乱战”，玩家也不再只有PK一条出路，从而为各种层次的玩家设计了多种不同的玩法。高级玩家可以冲锋陷阵，低级玩家也能擂鼓呐喊，为自己的展示鼓气助威，增加己方的战斗能力。

综合而言，《至尊》不是一个最好的网络游戏，但它是一个颇具特色的游戏，也将是一个值得我们持续关注的国产网游。



# 当

进入游戏世界，你会发现，游戏世界都得到变化吧。



最直接的改变来自世界格局，在旧版本中，玩家聚集的城市只有寥寥几座离高级冒险场景较近的地方，而在六面神石的概念推广之后，凭借便利的交通，诸如边境城市这样的新手城市变得荒无人烟。而在《传奇3G》中，开发商对整个世界地图进行大规模的重组和删减，取消、合并了一些偏僻城市，并且将各级据点按照一定的顺序排布在新城市周围。潘夜村、比奇村、失落园村庄成为3个职业的出生城市，同时取消了六面神石的设置，虽然对玩家行动有所影响，但是对于保持各城市最大的利用率却有不小的帮助。



事实上，在每组服务器里，沙城的争夺几乎处在白热化的状态，而一个行会在获得沙巴克城池较长时间之后，就会获得其他行会无法比拟的优势——巨大的金钱收入和慕名而来的行会成员，而这往往导致了一家独大的情况发生。在新作中，游戏将沙漠土城攻城战开放以供玩家争夺，同时也做出了一定限制——1个行会只能拥有一座城池，这也意味着今后游戏世界两极格局的形成。作为新加入的攻城城池，沙漠土城自然拥有自己独特的设定，首先是诺玛怪物将确认会加入攻城团队中，其次是沙漠土城的归属将关系到魅影之刃的归属——很明显，这也是任务系统的一部分。



其次是新任务道具以及技能的加入，考虑到取消六面神石之后玩家往返各城市的不便，游戏取消了万事通NPC，取而代之的是任务日志。无论玩家处在何处，都可以随时打开日记，查询目前进行的任务，而伴随玩家成长的主线任务也会随着玩家能力的提高而不断变化，甚至连行会任务都可以在日记中查到。不仅如此，游戏还拓展了任务系统的分支，包括玩家期待已久的魅影之刃任务在内的3个任务构成了独立任务的框架，而新增的行会任务则最大程度的激发了有实力的行会争夺城池的决心——这些奖励丰厚的行会任务只能由占领城池的行会完成。



除此之外，最值得注意的是道具系统、技能系统与任务系统之间的联系了，由于新作中加入了一个名为“声望”的属性，4.5级技能修炼和声望值是息息相关的，而这些声望值则必须通过任务或者人物等级的提升来获得。同时，在增加声望值上，制作者也考虑到与任务系统的联系，魅影之刃任务就是道具系统与任务系统结合的一种尝试。



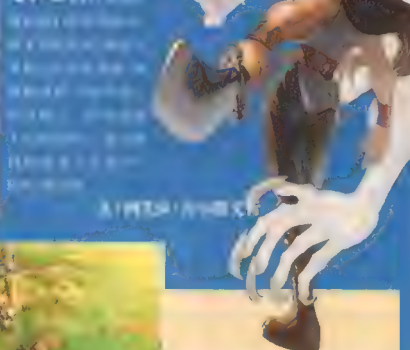
与游戏内容改变相对应的，是游戏辅助功能的进一步强化，目前已增加的辅助功能包括自动吃药、自动拾物、自动挂机、自动聊天等。此外，游戏客户端的精细和优化也是开发团队的重点，在对游戏客户端进行全方位的以及游戏中怪物尸体、掉落物品、地图等等一系列数据的全面修改之后，游戏客户端的执行效率得到了明显的提高。

至于在游戏中增加的赤兔马、彩票系统、新类型的小游戏，在此就不做一一的介绍了，如果你有兴趣，就自己到游戏世界中一探究竟吧。



# 互动武侠 见闻录

## 犹



人物造型/智冠电子

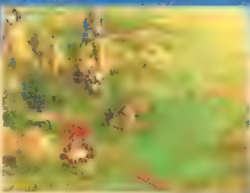


人物造型/智冠电子

### 初入武侠

一进入《互动武侠》，感觉并不新奇，和单机游戏别无二致。体验了一下教学模式，便进入游戏世界，哪知劈头就是一场生死存亡的人战，幸好认真学习了游戏操作，所以没有手忙脚乱。

《互动武侠》游戏的战斗，沿用日式 RPG 的踩地雷回合制战斗，以敏捷数值来判定人物出手的先后顺序，战斗方式主要分为普通攻击、奥义、密技、合体技几种，特殊的人物还有“神技”。普通攻击是直接攻击敌人的手段。另外在战斗场景中会出现箱子，在打敌人的时候，敌人也会掉出一些道具，这些东西都要用普通攻击打一下才能获得。奥义是人物专属的技能，使用奥义需要集气，集气的收集很简单，只要攻击别人或被别人攻击或使用密技就可以了，不同的奥义需要的集气值也不同。奥义等级可以提升，增加威力。每个人物的奥义也不一样，要学到新的奥义，就要提升你的武器等级。因为每个人的武器都是专属的，提升它的等级，只有收集好材料，通过剧情的发展，在铁匠那里打造升级。而密技比较容易理解，相当于一概游戏的魔法。密技书在书店里就有卖，只要你的属性符合，那就尽管学吧。

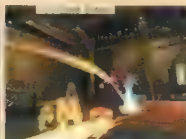
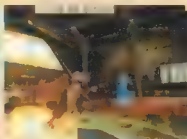


### 网络任务

打完了敌人，大概也算知道这款游戏单机部分是怎么回事了。那么网络又是怎么回事呢？不忙，先四处走走，来到了一个副本，遇到两个 NPC，到各线打个突吧，呵呵，有什么新鲜事？嗯！怎么这么多任务？选择其中一个……竟然要从网上下载。原来这款游戏的网络部分在这里呢。

游戏中的任务并不复杂，无非是帮某势力消灭某人，慢慢的竟有些高等级的任务了，要去打一些比较强的敌人，甚至还有《浣花洗剑录》中“东海白衣人”这种档次的 BOSS……做完任务后，你将从网上得到一些奖励。主要分为：网络经验值，用来升级你的网络等级，更高的等级能开启更高级的任务；武侠币，用于在网上与玩家及官方交易的货币；宝物，主要分为卡片和装备。

从网上下载任务的设计，不能不说是一大创新。它使游戏脱离网络一样可以玩下去，但是对于单纯的剧情来说，从网上下载任务更吸引人。当然，游戏任务的重复度与网络等级有直接关系，网络等级较低的时候，任务的重复性较高。





## 玩家互动



既然叫《互动武侠》，总不能让单机玩吧，那游戏的“互动”体现在什么地方呢？且听我慢慢道来。

其实在一般的网络游戏中，玩家与玩家的交流，无非就是两种：联手、交易、PK。《互动武侠》中，交易与PK两种，已经做的比较完善了。

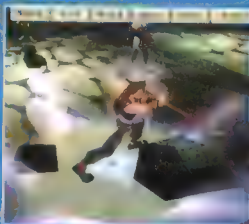
游戏中，有个玩家集结的小镇子，在这里可以张榜交易物品，甚至练摊。张榜交易其实就是把物品定好价格寄放在NPC那里，等着别人来买。练摊就是自己摆摊等人来买，这两种方式都比较公正，从根本上杜绝了骗了问题。

PK可是这部游戏中的重头大戏了。《互动武侠》的PK方式，用的是卡片对战。通过任务，得到各种各样的卡片，组成套牌。对战方法类似于“万智牌”，要想卡片对战玩得得心应手，可不是件容易的事，恐怕够你动脑子研究个十天半个月的了。



## 偶遇侠同

游戏里的物品多种多样，有很多物品是可以从任务中得到的，最重要的是卡片。卡片与游戏有一定的针对性，某个任务差不多就对应着哪张卡片。可是物品就不同了，包括某些任务物品，如果你在游戏里找不到，就只能通过任务来拿了。笔者的一个任务中，需要的某些东西在游戏里只能找到一部分，后来狂做了数小时任务才又弄齐了余下的部分。（难道是传说中的人品问题？）



## 不能作弊

《互动武侠》作为一次技术尝试，确实很新颖，并且很巧妙的杜绝了外挂和修改，给众多网游运营商带来了新的思路。对于目前网游世界普遍存在的作弊和外挂，N-RPG模式虽然是基于单机游戏，按道理说是比较容易修改客户端内容的。但是，由于《互动武侠》的一些任务和玩家名望等级排名等等数据都存放在服务器端，所以在客户端的修改也是无效的。当然，百密一疏的情况也是有可能的，笔者试着用“金山游侠”对游戏进行修改，虽然并不稳定，对游戏总体影响也不大，但也成功过。等级高的人更容易解决游戏里的任务，得到更多的卡片，在短时间内会造成一些不平衡。看来游戏这方面，还是要进一步加强。



## 小麻烦和大努力

这款游戏因为可以作为单机版来玩，所以在网络上应该没有很多的问题，但是笔者还是遇到了一点小麻烦。某次下载任务中途取消，结果系统默认任务已接却又没有下完整，想取消都取消不了，最后只好求救GM，退出游戏又重进，再取消任务，这才得以解决。

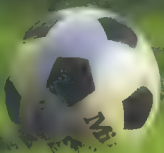
虽然《互动武侠》为玩家提供互动的条件非常不错，但是真正要做到互动，还是要花大力来宣传的。比如聊天室，现在很少有人光顾，或许是大大家都忙于解任务和练级，而无暇顾及其他吧。卡片对战是个很新颖的玩法，但是因为难度较高，懒一点的人都不想去玩——反正不懂卡片对战，游戏一样玩。对于互动的概念，笔者还希望游戏公司能够在“联手解任务”这个环节上加强，使这款游戏可以真正发挥出网络结合单机游戏的优势来。

《互动武侠》作为N-RPG的先行者，我们祝愿《互动武侠》一路走好。





# 足球经理在线 作

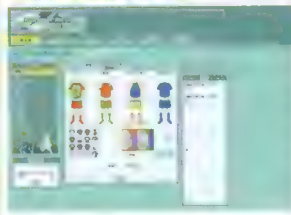


## 强大的指挥功能

作为一款足球经理类游戏,其拥有各种足球俱乐部,玩家可以利用CM来管理和指挥自己的足球俱乐部,玩家可以利用CM来指挥自己的足球俱乐部,玩家可以利用CM来指挥自己的足球俱乐部。

作为一款足球经理类游戏,其拥有各种足球俱乐部,玩家可以利用CM来管理和指挥自己的足球俱乐部,玩家可以利用CM来指挥自己的足球俱乐部,玩家可以利用CM来指挥自己的足球俱乐部。

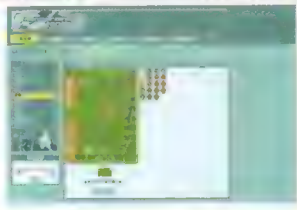
## 经营理念的完美运用



作为一款足球经理类游戏,其拥有各种足球俱乐部,玩家可以利用CM来管理和指挥自己的足球俱乐部,玩家可以利用CM来指挥自己的足球俱乐部,玩家可以利用CM来指挥自己的足球俱乐部。

## 全新赛季精彩呈现

作为一款足球经理类游戏,其拥有各种足球俱乐部,玩家可以利用CM来管理和指挥自己的足球俱乐部,玩家可以利用CM来指挥自己的足球俱乐部,玩家可以利用CM来指挥自己的足球俱乐部。



作为一款足球经理类游戏,其拥有各种足球俱乐部,玩家可以利用CM来管理和指挥自己的足球俱乐部,玩家可以利用CM来指挥自己的足球俱乐部,玩家可以利用CM来指挥自己的足球俱乐部。



# 近

近年,动作游戏市场正经历前所未有的变革,已经被开发到了极限。在FPS游戏中,开发者们争着开发更刺激、更刺激,或是设计更复杂的关卡挑战玩家的反应能力,于是更多的动作游戏被放在“射击”的主轴上。而1987年小岛秀夫首次开发了《潜龙谍影》(Metal Gear)以来,潜入游戏一直受到开发者的青睐,直到1998年,随着电脑技术的发展和PS版的《潜龙谍影》(Metal Gear Solid)发行,真正意义上将潜龙谍影游戏发扬光大。而之后的作品更是将游戏色彩推向高峰,在《潜龙谍影》系列中,《潜龙谍影:合金装备》(Metal Gear Solid: The Snake Eater)和《潜龙谍影:合金装备2》(Metal Gear Solid 2: The Snake Eater)都是系列中的经典之作,其中《潜龙谍影:合金装备2》更是将潜龙谍影游戏推向了新的高峰。而《潜龙谍影:合金装备2》(Metal Gear Solid 2: The Snake Eater)更是将潜龙谍影游戏推向了新的高峰。

自《潜龙谍影》系列一起,《潜龙谍影》系列游戏采用了“潜龙谍影”的游戏方式,让玩家在游戏中体验到潜入的游戏乐趣,这也成为了“潜龙谍影”系列游戏的标志。

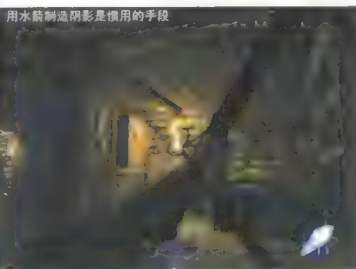
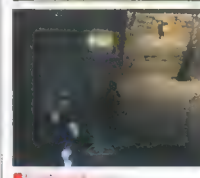
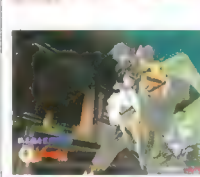
他的昨天,今天,未来,潜入游戏中的偷盗游戏让玩家体验到更多的乐趣,让玩家在游戏中体验到更多的乐趣,让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。

《潜龙谍影》从各个角度来看,都要算是“潜龙谍影”的续作。在游戏中,玩家将扮演主角,在游戏中体验到更多的乐趣,让玩家在游戏中体验到更多的乐趣,让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。



**Thief: Deadly Shadows**

游戏类型: 动作/潜行  
游戏平台: PC, PS2, Xbox  
游戏开发商: Eidos  
游戏发行商: Eidos  
游戏语言: 英语  
游戏模式: 单人/多人  
游戏难度: 简单/中等/困难  
游戏评价: 优秀

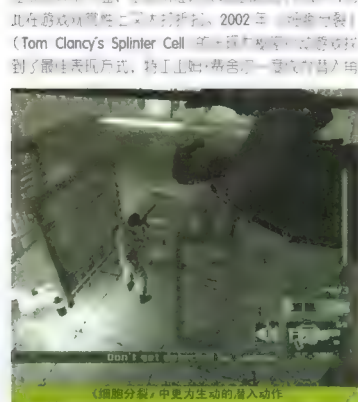


在游戏中,玩家将扮演主角,在游戏中体验到更多的乐趣,让玩家在游戏中体验到更多的乐趣,让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。

在游戏中,玩家将扮演主角,在游戏中体验到更多的乐趣,让玩家在游戏中体验到更多的乐趣,让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。

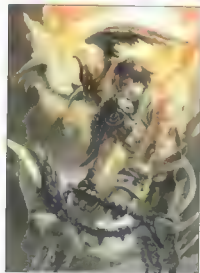


在游戏中,玩家将扮演主角,在游戏中体验到更多的乐趣,让玩家在游戏中体验到更多的乐趣,让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。



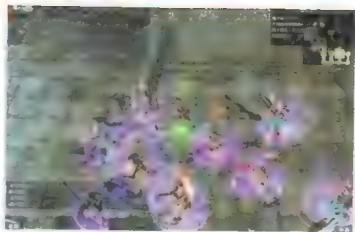
(潜龙谍影:合金装备2中更为生动的潜入动作)





**科隆**

出品公司 eSoftnet  
国内发行 久游网  
发行版本 中文/WinAll  
游戏类型 即时战略游戏 (MMORPG)  
3D加速卡 支持  
3D声卡 支持  
多人游戏 支持  
控制方式 键盘、鼠标  
发布日期 2004年8月  
官方网站 corum.ru/ksolon  
最低配置 P1: 600MHz/256MB  
内存 128MB 显卡  
推荐配置 P1: 833MHz/256MB  
Geforce4 Ti4200



## 量产泡菜与韩国包装

**说** 实话,现在的网络游戏真的是越来越没意思了,尽管大多有看越发华丽的外表,却无值得咀嚼的内容。大部分游戏所号称的新意,都是换汤不换药,拿着新瓶子去装陈年卖剩下的老酒,在光鲜靓丽的画面之下,包裹的还是打怪、升级、装备等等的“韩式套餐”,如此这般出一两部游戏还好说,10部20部甚至100部这样的游戏,就难免会成食之无味弃之可惜的鸡肋了。

当然,并不是说韩国游戏模式没有可取之处,毕竟有着悠久游戏制作历史的欧美游戏公司,和有着奇思妙想的日本游戏开发公司相比,技术和创意都有欠缺的韩国网络游戏业,在短短数年之间能取得如此辉煌的成绩,已经是一个奇迹。

我曾经与一位业内朋友探讨过此事,他说,因为创意这个东西,说起来容易做起来难,而在当今的速食时代,有什么事都要讲求快速收益,一味追求创新反而会成为游戏创收的障碍,更何况有创意的东西不是一时半刻就能作得出来的。韩国人很聪明,他们知道把强大的市场先机,韩式套餐在中国这个大市场中,还是为了口味的,即使它被许多玩家戏称为“泡菜”,也还是难以掩盖这种:练级——升级——打宝——PK——盟战的“泡菜模式”的成功。当然,有一必然有二,只要有一次成功,那么流水线化生产就会随之而来。

对于韩国游戏制作者来说,攻克技术难关比之寻找游戏创意要更容易实现。与其在游戏中内涵上浪费时间,倒不如把包装和服务作到位,只要把画面、音效、故事背景这些东西一变,玩家就会觉得换了个新世界,只要是形式简单、追求战斗快感的网游,就足以满足他们最初最简单的游戏需求了。如此一来也可以缩短研发周期和研发成本,时间见效快,收益显著。这也可以解释为什么现在会出现这么多标榜精美游戏画面和3D技术的量产“泡菜”了,它们在平庸的创新之上,用迷倒众生的面孔,掩饰着内心的空虚。

## 反思和转型中的eSoftnet

可是,纵使是名产泡菜也 样有吃腻的时候。事实证明,越来越多玩家对新产品的无动于衷,已经为韩国游戏制作者敲响了警钟。当 种开发模式走入周而复始

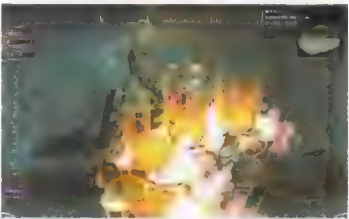
的死循环时,不思进取的量产泡菜终有一天会遭到玩家的排斥。所幸,这个危机已经被韩国游戏开发者们意识到了。我们可以从目前的一些全新游戏类型的产品看到,他们正在做着改变“泡菜”模式的尝试。

《科隆》的开发公司eSoftnet,早在国内享有很高的声誉,他们开发的产品如《龙族》、《美丽世界》都因内容的新颖丰富而受到玩家喜爱。提到《龙族》相信绝大多数资深玩家都不会陌生,当年气势恢弘的国战系统与细腻的游戏画面受到了玩家们的一直称赞。而《美丽世界》的诞生,也给时尚青年们开辟了一条通往虚拟都市的道路。可以说,在当今这个网游产业急速扩张的浮躁年代,eSoftnet 始终没有改变他们的创新游戏概念的设计思路,并且将之坚持了许多年。《科隆》的诞生,就是很好的例证。

## 变味的泡菜:全新的《科隆》

《科隆》究竟有什么内容可以引以为傲呢?首先是风格迥异的地下城冒险,游戏设计者们妙想天开的在《科隆》中加入了独特的地下城系统,引入了地下城攻防和经营的概念,通过生产和经营或是掠夺,占有地域越多,主城的规模也就越大,但是随着战火的蔓延,资源的消耗也是巨大的,有时候兴师动众打下一个地下城,却是满目疮痍,需要高额的费用来修缮,战争反而得不偿失。这一切对玩家而言,都是相当有趣的游戏挑战。其次,一个震撼人心的国战系统——跨服务器万人大国战,首次在《科隆》中亮相。它让不同服务器间的玩家可以 在一个更大的舞台上展开骁勇搏杀!还记得当年《龙族》国战的辉煌吗,那只是一个服务器的成就,而这次,你将与来自不同服务器的玩家们 在同一个舞台上挥洒热血与激情,为游戏战中多达3000余个的,大小风格各异的地下城和地下城出产的资源,而奋力搏杀!

我们一直在网络游戏的世界徜徉,韩国游戏产品曾经给我们惊喜,随着时间的增长,玩家的品味越来越高,简单的游戏模式已经远远不能满足玩家的喜好了,而游戏制作者们也在殚精竭虑寻找一个全新的游戏模式,让玩家再度为这个网络游戏世界而感动。今天我们看到了《科隆》,这个让人惊喜的游戏,也许它还没有完全脱离韩国游戏的桎梏,但是,相信它会是一款与众不同的游戏。“泡菜”一词在玩家的频繁咀嚼中已经包含了贬义,在这里借“变味的泡菜”之称呼,希望可以 让这种席间小吃得以翻身吧。■



# 变味的泡菜 | 科隆

Corum

韩国游戏产品曾经给我们惊喜。随着时间的增长,玩家的品味越来越高,简单的游戏模式已经远远不能满足玩家的喜好了



# 国战的精髓

神话 R.Y.L  
Risk Your Life

人族或兽族是永远不能通过正常方式会面的，他们是天生的敌人。玩家别无选择的，要么支持这边，要么支持那边

说起《神话》，从内测以来 100 多天的日子里笔者作闲它走过了风雨雨雨，其中有欢笑，有痛苦，有被人 PK 的郁闷，有苟且偷生的侥幸，更有在游戏中结识的玩伴！不过，所有这些感受与《神话》中的国战相比，都显得那么渺小，可以说这款游戏真正给人以黏着力的就是它的国战系统。

早在《神话》推出之前，“国战”这种大规模群体对抗的游戏模式便已经存在于几乎所有的网络游戏之中，可以说这是一种非常流行的 PK 形式，最典型的特征是参战双方可以为自由人身份，但必须拥有对立的信仰——国家不同或种族相异，玩家在进入游戏时，就已天生被划分为两个或多个阵营，你要么支持这边，要么支持那边，否则就无法进行游戏。当然如果你是反战派，也可以拒绝参加国战，通常情况下，网游中都有专门为国战准备的场地——一个集似的攻防场地或是一张空旷的国战地图，它们是为那些渴望团体厮杀快感的玩家们准备的，而中立玩家则可以选择不参与其中的争斗。

在国战中，玩家的等级是一个重要因素，但绝对不是决定的因素，指挥者的才能，参与者的英勇无畏，都在国战中发挥着重要的作用，不过国战，并不是个人英雄主义的世界，它需要更多人的参与，需要玩家们能够有一种前仆后继的精神，在这残酷的竞技场中，为荣誉而战，为兄弟而战，或是为了爱情……无谓的战场上，或许隐藏着多情的“一面”，这不是现实战争中独特的风景，在网络游戏中，它绽放得更加绚丽。

这就是国战，最激烈最直接恩怨情仇体现，它使游戏中的玩家与玩家之间很自然的形成了敌对情绪，这样的情绪也使国战时刻不停的进行着。而对于相同阵营的玩家而言，国战是荣誉也是快乐，它使玩家从中感受到了“一种集体的归属感”，为自己的理想而献身的崇高，一种为了达到最终的目标不惜牺牲生命的勇气，一种似乎已经离我们很遥远的奉献精神。但是反之又想，原本两个不相识的人又何至于在游戏中因阵营的对立而变成了仇人？原本的朋友何至于因国战而大打出手？原本可以成为恋人的人因为身份的不同而成了罗密欧与朱丽叶？这就是国战，游戏中的国战，却让所有人都当仇人。

当然，一款游戏中的国战能否吸引，还要看这款游戏设计得是否平衡。比如有些不合格的网游，空谈国战但是应者寥寥，虽然拥有国战的所有原材料，却不能做出一道符合玩家口味的大餐。究其原因，最要命的是

职业能力不平衡，在国战中出现了绝对强的人物，从而导致不能展现集体优势，例如《使命》中法师的无放炮火覆盖使其其他职业相形见绌，国战变成了一个或几个人的游戏，当然就没什么意思了；第二是参与国战的复杂程度过高，对玩家角色的限制过多，导致集体行为变成了个体行为，例如《骑士》的国战地图有很高的等级限制，阻碍了玩家的观摩与参与；第三是敷衍，把国战当成一个无差别 PK 的场所，而没有为其设计出一套完整的奖惩制度，不能吸引玩家投身其中，或是无法形成荣誉意识，使玩家对国战的态度就像在逛公园——只要等级够，随便什么时候，想上国战地图中玩玩都可以，反正

进去了发现打不过再跑出来就是。这样的国战，可以说是彻底失败的设计，根本没有存在的必要，而以上三点，已经在众多网游中暴露无疑。

究竟什么样的国战才是合格的？国战的精髓到底在哪里？

同战笔者这些年来游戏体验，有些经典网络游戏中的国战场面都给我留下了深刻的印象，而且从中获得的乐趣与感受也是绝然不同的。例如《龙族》，例如《天堂》，例如《魔剑》……它们都让我在游戏中体验到了战争的残酷与真实，但是不同的游戏，其特色也是全然不同的。当然，一些网游的出色设计在《神话》中也被贯彻了下来，并且得以衍生，我们不妨来看看《神话》中的国战。

游戏中，玩家出生时就具有了派别的特征——人族或兽族是永远不能通过正常方式会面的，他们是天生的敌人。除非玩家加入反战工会，否则战斗就是人族与兽族难以摆脱的宿命。这与普通的敌对概念还有区别，玩家若选择了人族，那么在游戏中，除了怪物之外你还可以把所有兽族玩家都当成顶着“一个怪异名字”的怪物来攻击，并且可以从他们身上得到经验和金钱，当然对于兽族玩家而言，人族的玩家一样可以成为他们的猎物。怎么样，这种设置够特别了吧。试想，经常被异族如此欺凌，谁能不挑起反抗异族的国战大旗呢？为了荣誉，为了信仰，为了家园，为兄弟、姐妹、爱人和朋友……战争的意义就在于此——为了生存！

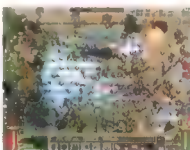
当然，《神话》的游戏特色不仅仅只有国战这么一点，但是有玩家的地方必然存在对抗，有国战的游戏就必然会成为众人的焦点，在游戏的诸多特点之中，国战显然是占据了其中最醒目位置的一个！

(文/绯红之箭)



神话 R.Y.L

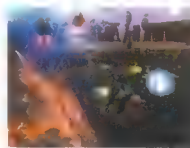
出品公司：全球欢乐  
国内发行：盛大网络  
发行地区：北美、欧洲、亚洲  
3D游戏引擎：虚幻引擎 3.0  
3D加速卡：支持  
多人游戏：支持  
游戏平台：PC  
官方网站：www.ryl.com.cn  
最低配置：PIII 400MHz / 128MB  
GeForce2 显卡，1.1GB 硬盘  
推荐配置：PIII 666MHz / 256MB  
GeForce2 MX400，1.2GB 硬盘



《龙族》：游戏职业的丰富和平衡设定，使国战充满了技巧和乐趣，而国战则使这种团队 PK 变得更加刺激，每当一场激烈的国战在进行时，系统都会在全国通报战况，每个为玩家贡献力量的人或公会，都将受到国家的表彰。这样的国战才是最接近现实的



《天堂》：由第一公会控制国家管理权而衍生的大规模国战，虽然并没有国家或种族的强烈对立，但却有公会利益的激烈冲突，游戏激发了玩家竞争意识的占有欲，在财富的诱惑下，战争变得更加残酷，也更加真实。正是在这种欲望的驱使下，网络游戏中拉开了超大规模战争序幕



《魔剑》：国战的精髓就在于真实，全 3D 画面的应用使战争场景更加深入人心，当然，游戏设定上的残酷，也使战争变成了巨大的消耗战，最后就只剩下穷兵黩武

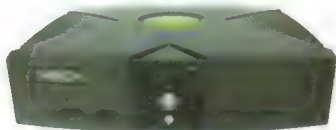
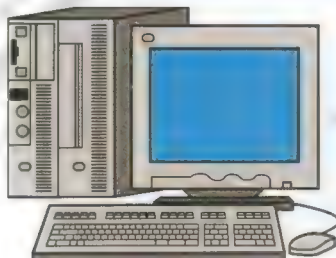


你已经拥有了 PC,你也在尽兴的玩着游戏,网聊冲浪,欣赏着线上影音……  
但你的 PC 真的发挥了所有能力?

你的 PS2、XBOX、NGC 游戏机已经入手很久,你最喜欢的游戏依然让你痴迷……  
然而它们真的只是一部游戏机? 或者还有它们的制造者尚不希望你掌控的力量?

掌上游戏机、手机以及掌上电脑,已经成为你的随身伙伴  
但它们的功效也许仅仅发挥了一半不到

这里的话题,不是推销这些大家早已耳熟能详的玩物,也不是展望未来的梦幻游戏世界  
这里将要讲述的,就是如何运用的你 PC,统领你身边尚未得到探索和征服的玩家帝国,  
将他们不想让你知道的,以及你没有意识到的,游戏能力,彻底解放



# 玩★硬◆的◎ 游戏机台总动员2K4







# SONY PS2

与网络联机游戏的利器

## 工具软件

### 硬盘载入工具 HDloader



2004年6月, 被称作 HDloader 的 PS2 专用硬盘载入工具正式推出。在之前那个时代 PS2 加载硬盘的游戏方式中, 玩家们能够获得的除了最低“PS2 在线游戏”的需要之外, 最需要的就是支持 PS2 硬盘的游戏可以像经常读取的文件载入硬盘, 在游玩过程中减少 DVD 光头的读取频率, 有效避免主机发热, 但并非所有游戏都支持硬盘载入, 因此那些主机发烧玩家的玩家们还在期待新的惊喜。

HDloader 的出现, 让那些一群暴暴的 PS2 玩家们兴奋了起来。这是一款 PS2 专用的工具软件, 它能够把 PS2 的游戏光盘(含 CD 或者 DVD 格式)以镜像的形式完整的复制到 PS2 上安装的硬盘中, 之后再从硬盘运行。这样一来, 除了把光盘需要放入 HDloader 的光盘之外, 完全排除了光头的读取动作。而更令人高兴的是, HDloader 不仅支持 PS2 的原装硬盘, 更让我们使用价格更便宜、容量更大的 PC 用 IDE 接口硬盘。具体操作指南请参见 2004 年 11 月 2 号, 再次就不再赘述了。但你要清楚的是, 在 PS2 加载硬盘, 一定要有原装的 PS2 网卡才行。

要享受全新的 PS2 硬盘游戏, 首先需要一张 HDloader 光盘。通过网上下载或者光盘, 若是从网上找到破解后的光盘镜像, 那么你可以使用它。这里我们假定你已经将 HDloader 光盘以 PS2 正确的连接在了一起, 将 HDloader 光盘放入光驱中, 启动 PS2。

如果是第一次运行 HDloader, 它将会弹出一个知识库说明, 提示如何连接 HDloader 与系统软件, 所以它的确定是“X”键, 取消是“O”键, 下面看到的就 HDloader 的主界面了。



这是已经安装过游戏的界面

左侧是当前硬盘中游戏的列表, 而右侧则是对应的选项, 总共有四个选项, 分别是:

- \* Pay 运行安装了的游戏。
- \* Install 安装游戏, 把光盘中的 PS2 游戏拷入硬盘之中。
- \* Rename 给安装好的游戏改名。
- \* Remove 删除安装在硬盘上的游戏。

其中最常用的功能自然是“安装”了。当我们按

## 色差连接

PS2 原装“影像色差连接线”对颜色和解析度的提高有显著功效, 虽然售价在 200 元人民币左右, 但与市面上 30 元人民币左右的组装色差线相比, 五根信号线都具备更粗的线径和更好的韧性, 这样可以保证更好的信号传输质量, 更佳的杂讯屏蔽效果, 更长时间的使用寿命。

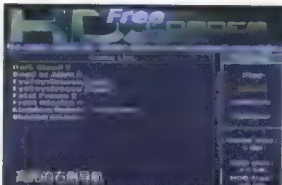
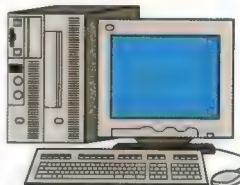
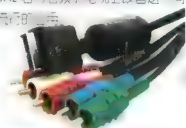
要启动游戏信号输出, 需要进入 PS2 的“设置”菜单, 在“视频输出模式”选项上切换到“色差”。

唯一需要注意的是, PS2 仅支持少数游戏支持色差输出, 而在玩游戏时近距离观看非逐行扫描的 HDTV 画面时, 眼睛也是容易感到疲劳。当然, 在有些支持 50Hz/60Hz 信号信号的电视上设置这个问题, 将色差信号通过色差-VGA 转换盒输出到电视上也是不错的选择。

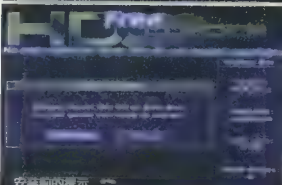


## 以太网连接

PS2 通过另行的购买网卡来使用以太网连接。目前市面上有 BB Navigator 专用软件连接与互联网, 目前还没有可以支持 PS2 与 PC 互通的网际支持软件, 以太网网卡的一项重要作用就是连接 PS2 专用硬盘, 这一功能的出现, 使 PS2 走出封闭式的体系出现了曙光。



高亮度的右半导航



安装前的提示

下方为安装, 右侧的导航会高亮显示。

然后选择第二项 Install, 这时 HDloader 会要求你退出当前的 HDloader 光盘, 并放入游戏光盘, 然后



高亮度的右半导航



安装进度

为游戏光盘, 安装之后就开始安装了。

现在你看到的就是安装进度画面了。由于 PS2 的光驱是 CAV 模式, 所以每次读取光盘的时候, 会从最

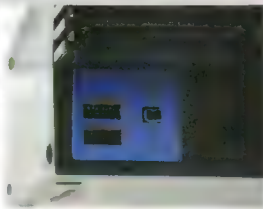
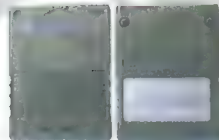
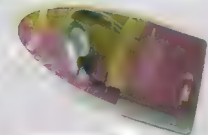




## USB 连接

目前广大 PS2 玩家所熟悉的数据传送方式,当然非光盘莫属。是通过 Xlink 线缆实现 PS2 与 PC 的连接,并需 PC 上的专用软件 X-Port 2 及 PS2 上的专用 AR2 软件光盘,实现 PS2 与 PC 之间的数据传输。PC 硬盘、网卡、声卡、显卡等,这些设备着 PS2 上多端口的,在 PC 上的接口位置,通过专用的 BMB 的,即可实现连接。

不过 USB 也是会遇到很多问题,比如 PS2 的 USB 数据线并不容易,很多的时候都找不到,所以一旦识别困难。因此大家可以自己看看一些教程。



## 1394 连接

PS2 自带的 50000 万像素的摄像头,在系统设置中,即可开启数字传输。早期的 PS2 摄像头,由于分辨率低,所以只能用于简单的图像传输。而现在的 PS2 摄像头,由于分辨率高,所以可以用于高清的视频传输。不过,由于 PS2 的摄像头,其接口为 1394 接口,所以需要 PS2 的摄像头,才能实现高清的视频传输。

## 音效

PS2 自带的数字音频接口,在系统设置中,即可开启数字音频传输。早期的 PS2 音频接口,由于分辨率低,所以只能用于简单的音频传输。而现在的 PS2 音频接口,由于分辨率高,所以可以用于高清的音频传输。

PS2 游戏大多都支持 Dolby 数字音频接口,其中 PS2 游戏,由于其分辨率高,所以可以用于高清的音频传输。

低的 500KB 左右一直到最高的约 1.5MB,而读取一张完整 DVD 大概要半小时。如果你的 PS2 的读取速度在这个区间之内,都是正常的,但是如果你的 PS2 的读取速度低于 500KB,那么现在使用 DVD+RW 的情况,是由于光盘反射率较低造成的,在这种情况下,请立即停止使用这种光盘,否则会对 PS2 的光头造成很大的影响。同时由于整个游戏安装过程中,PS2 的光头和硬盘都在不停的工作,所以千万要注意做好主机的散热工作,避免烧机。建议安装一个游戏之后关机 10 分钟后再开机连续。

经过漫长的硬盘安装之后,终于可以进入游戏了。用 HDLoader 光盘重新启动,从左侧菜单中选择已安装的游戏名称,确定。

只是用过的人都有深刻的体会,PS2 的游戏未尝见其启动时,人们很熟悉的“叮叮”声,在整个游戏过程中没有任何读取的停顿,而更多的 RPG AVG 游戏更是让你丝毫感觉不到任何 Loading 的等待。所以 HDLoader 不仅有效减轻了光盘的损耗,更能大幅度提高我们游戏时的乐趣,绝对是一举两得。



HDLoader 以支持任意硬盘,支持 1x000 系列 PS2 主机,由于 PS2 的光头和硬盘都在不停的工作,所以千万要注意做好主机的散热工作,避免烧机。建议安装一个游戏之后关机 10 分钟后再开机连续。





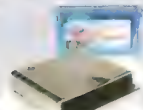




## 百文掌星 GBA SP

**THIS GAME THING IS FOR MAN**

## GBA

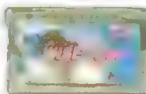


17-Epsh



XG-f1057

EZ FLASH®

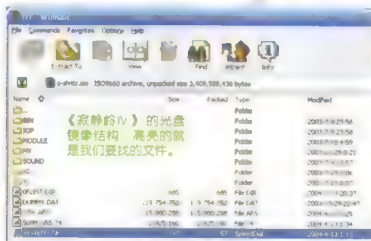


智慧宅食

● 28M, 32M, 40M, 48M, 56M, 64M, 72M, 80M, 88M, 96M, 104M, 112M, 120M, 128M, 136M, 144M, 152M, 160M, 168M, 176M, 184M, 192M, 200M, 208M, 216M, 224M, 232M, 240M, 248M, 256M, 264M, 272M, 280M, 288M, 296M, 304M, 312M, 320M, 328M, 336M, 344M, 352M, 360M, 368M, 376M, 384M, 392M, 400M, 408M, 416M, 424M, 432M, 440M, 448M, 456M, 464M, 472M, 480M, 488M, 496M, 504M, 512M, 520M, 528M, 536M, 544M, 552M, 560M, 568M, 576M, 584M, 592M, 600M, 608M, 616M, 624M, 632M, 640M, 648M, 656M, 664M, 672M, 680M, 688M, 696M, 704M, 712M, 720M, 728M, 736M, 744M, 752M, 760M, 768M, 776M, 784M, 792M, 800M, 808M, 816M, 824M, 832M, 840M, 848M, 856M, 864M, 872M, 880M, 888M, 896M, 904M, 912M, 920M, 928M, 936M, 944M, 952M, 960M, 968M, 976M, 984M, 992M, 1000M, 1008M, 1016M, 1024M, 1032M, 1040M, 1048M, 1056M, 1064M, 1072M, 1080M, 1088M, 1096M, 1104M, 1112M, 1120M, 1128M, 1136M, 1144M, 1152M, 1160M, 1168M, 1176M, 1184M, 1192M, 1200M, 1208M, 1216M, 1224M, 1232M, 1240M, 1248M, 1256M, 1264M, 1272M, 1280M, 1288M, 1296M, 1304M, 1312M, 1320M, 1328M, 1336M, 1344M, 1352M, 1360M, 1368M, 1376M, 1384M, 1392M, 1400M, 1408M, 1416M, 1424M, 1432M, 1440M, 1448M, 1456M, 1464M, 1472M, 1480M, 1488M, 1496M, 1504M, 1512M, 1520M, 1528M, 1536M, 1544M, 1552M, 1560M, 1568M, 1576M, 1584M, 1592M, 1600M, 1608M, 1616M, 1624M, 1632M, 1640M, 1648M, 1656M, 1664M, 1672M, 1680M, 1688M, 1696M, 1704M, 1712M, 1720M, 1728M, 1736M, 1744M, 1752M, 1760M, 1768M, 1776M, 1784M, 1792M, 1800M, 1808M, 1816M, 1824M, 1832M, 1840M, 1848M, 1856M, 1864M, 1872M, 1880M, 1888M, 1896M, 1904M, 1912M, 1920M, 1928M, 1936M, 1944M, 1952M, 1960M, 1968M, 1976M, 1984M, 1992M, 2000M, 2008M, 2016M, 2024M, 2032M, 2040M, 2048M, 2056M, 2064M, 2072M, 2080M, 2088M, 2096M, 2104M, 2112M, 2120M, 2128M, 2136M, 2144M, 2152M, 2160M, 2168M, 2176M, 2184M, 2192M, 2200M, 2208M, 2216M, 2224M, 2232M, 2240M, 2248M, 2256M, 2264M, 2272M, 2280M, 2288M, 2296M, 2304M, 2312M, 2320M, 2328M, 2336M, 2344M, 2352M, 2360M, 2368M, 2376M, 2384M, 2392M, 2400M, 2408M, 2416M, 2424M, 2432M, 2440M, 2448M, 2456M, 2464M, 2472M, 2480M, 2488M, 2496M, 2504M, 2512M, 2520M, 2528M, 2536M, 2544M, 2552M, 2560M, 2568M, 2576M, 2584M, 2592M, 2600M, 2608M, 2616M, 2624M, 2632M, 2640M, 2648M, 2656M, 2664M, 2672M, 2680M, 2688M, 2696M, 2704M, 2712M, 2720M, 2728M, 2736M, 2744M, 2752M, 2760M, 2768M, 2776M, 2784M, 2792M, 2800M, 2808M, 2816M, 2824M, 2832M, 2840M, 2848M, 2856M, 2864M, 2872M, 2880M, 2888M, 2896M, 2904M, 2912M, 2920M, 2928M, 2936M, 2944M, 2952M, 2960M, 2968M, 2976M, 2984M, 2992M, 3000M, 3008M, 3016M, 3024M, 3032M, 3040M, 3048M, 3056M, 3064M, 3072M, 3080M, 3088M, 3096M, 3104M, 3112M, 3120M, 3128M, 3136M, 3144M, 3152M, 3160M, 3168M, 3176M, 3184M, 3192M, 3200M, 3208M, 3216M, 3224M, 3232M, 3240M, 3248M, 3256M, 3264M, 3272M, 3280M, 3288M, 3296M, 3304M, 3312M, 3320M, 3328M, 3336M, 3344M, 3352M, 3360M, 3368M, 3376M, 3384M, 3392M, 3400M, 3408M, 3416M, 3424M, 3432M, 3440M, 3448M, 3456M, 3464M, 3472M, 3480M, 3488M, 3496M, 3504M, 3512M, 3520M, 3528M, 3536M, 3544M, 3552M, 3560M, 3568M, 3576M, 3584M, 3592M, 3600M, 3608M, 3616M, 3624M, 3632M, 3640M, 3648M, 3656M, 3664M, 3672M, 3680M, 3688M, 3696M, 3704M, 3712M, 3720M, 3728M, 3736M, 3744M, 3752M, 3760M, 3768M, 3776M, 3784M, 3792M, 3800M, 3808M, 3816M, 3824M, 3832M, 3840M, 3848M, 3856M, 3864M, 3872M, 3880M, 3888M, 3896M, 3904M, 3912M, 3920M, 3928M, 3936M, 3944M, 3952M, 3960M, 3968M, 3976M, 3984M, 3992M, 4000M, 4008M, 4016M, 4024M, 4032M, 4040M, 4048M, 4056M, 4064M, 4072M, 4080M, 4088M, 4096M, 4104M, 4112M, 4120M, 4128M, 4136M, 4144M, 4152M, 4160M, 4168M, 4176M, 4184M, 4192M, 4200M, 4208M, 4216M, 4224M, 4232M, 4240M, 4248M, 4256M, 4264M, 4272M, 4280M, 4288M, 4296M, 4304M, 4312M, 4320M, 4328M, 4336M, 4344M, 4352M, 4360M, 4368M, 4376M, 4384M, 4392M, 4400M, 4408M, 4416M, 4424M, 4432M, 4440M, 4448M, 4456M, 4464M, 4472M, 4480M, 4488M, 4496M, 4504M, 4512M, 4520M, 4528M, 4536M, 4544M, 4552M, 4560M, 4568M, 4576M, 4584M, 4592M, 4600M, 4608M, 4616M, 4624M, 4632M, 4640M, 4648M, 4656M, 4664M, 4672M, 4680M, 4688M, 4696M, 4704M, 4712M, 4720M, 4728M, 4736M, 4744M, 4752M, 4760M, 4768M, 4776M, 4784M, 4792M, 4800M, 4808M, 4816M, 4824M, 4832M, 4840M, 484



GBA link

[illegible]

BOOT2 cdrom  
VER 103  
VMODE = NTSC

```
hdi_Dump inject_dvd hdd1: *Silent Hill 4 -
the Room* I:\o-sh4tr\o-sh4tr.iso SLPM 655 74
```

Inject\_dvd 是本地 DVD 设备  
Hdd1 是本地硬盘，就是 C:\ 分区 query

“Silent Hill 4 – the Room” 是游戏在 HDLoader 界面中出现的名称。

ISO 15926-2:2013

S\_LPM 66-74

... ..

Figure 3.  $\Delta n$  RAR.  $\Delta n$  RAR is a function of the RAR concentration. The RAR concentration was varied from 0 to 100  $\mu$ M. The  $\Delta n$  RAR was measured at 25  $^{\circ}$ C. The  $\Delta n$  RAR was calculated from the difference between the  $\Delta n$  of the RAR solution and the  $\Delta n$  of the control solution. The  $\Delta n$  RAR was calculated from the difference between the  $\Delta n$  of the RAR solution and the  $\Delta n$  of the control solution. The  $\Delta n$  RAR was calculated from the difference between the  $\Delta n$  of the RAR solution and the  $\Delta n$  of the control solution.

SYSTEM CONF...

cdrom0

3.66GB SO. HDLoader

... ..

$\frac{1}{2} \left( \frac{1}{2} + \frac{1}{2} \right) = \frac{1}{2}$



关羽

西  
精  
火  
熱  
聖  
藥





**超级魔盒 XBOX**  
微软产品总是越用越好

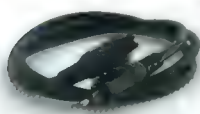
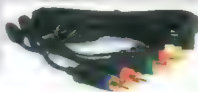


还记得微软曾在 1999 年 3 月耗资数十亿美元,在全球推进“维纳斯”计划吗?计划中微软打算在 2000 年推出一种“思维型”设备,能统一 XBOX 家庭娱乐系统同样表露了微软不断扩张的野心,但这次却取得了令人瞩目的成绩。XBOX 是微软继 PS2 之后,进军游戏主机市场的第一款产品,就绝对不输微软的第一款产品。

## HDTV 视频规格

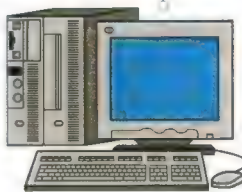
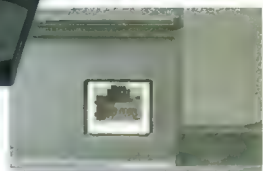
XBOX 的音频接口中仅支持“普通”的 AV 连接，只有通过“值”在 200 美元以上的 XBOX 套装“高解晰度 AV 连接连接组”接入 XBOX 背面的“Audio Video Input/Output”，才能获得数字光纤音频接口和色差分量视频接口。与 XBOX 可以通过高保真的视听连接，充分发挥多媒体影音器材的能力。

根据连接色差分量输入的视频信号支持的分辨率规格不同,系统可直选 1080i 或 480P 720P 或 1080i 等逐行或隔行的视频模式。480P 及目前主流的逐行输出 DVD 画面的规格,大部分的 XBOX 游戏均基于此种规格研制。对于未来 720P/1080i 这样的 HDTV 规格,已有近一多款 XBOX 游戏提供此种规格特性支持,图像能力仍属领先。



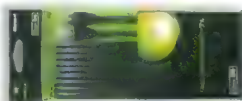
### 数字音效

由于XBOX本身支持Dolby Digital音频流的实时处理,因此大部分XBOX游戏均支持杜比数字音效,这对5.1数字解码的家庭音响系统来说不啻为饱餐一顿游戏音效大餐的最佳拍档。XBOX同时支持DTS高级数码音频流的输出,这在播放DTS音效编码的DVD影片时可以通过外部数字音频解码器还原真实。



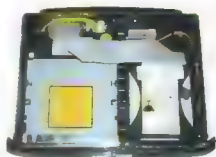
## 网络连接

XBOX 自带标准的以太网接口, 只要用标准的双绞网线 (与原装的 XBOX 以太网线相同) 将其连接到 AD 或 Modem 宽频带插座上, 就可以连上互联网。如果将 XBOX 连接到 PC 所在的局域网集线器、交换机上, 则可直接使用交叉网线将 PC 与 XBOX 连接, 两者即可进行高速的局域网通讯。而 WiFi 一起的话, XBOX 同样可以使用无线网络接入适配器。

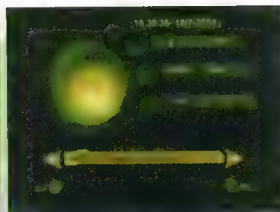


### 换装硬盘/光驱

XBOX 1 是微软与三星联手开发的 PC 型  
——D.D 型，其 DE 部，其通腔，其部  
其部是 XBOX 型，其部是 XBOX 型，其部  
其部是 XBOX 型，其部是 XBOX 型，其部  
其部是 XBOX 型，其部是 XBOX 型，其部







## 系统软件 Evolution X

Evolution X 简称 EVOX，是一款免费下载、可用于 XBOX 的软件。它的主要功能就是替代 XBOX 中的管理软件 Xboxdash xbe，并支持对桌面的游戏光盘、播放机、CD 网络网络等功能外，还可以提供更多的网络功能，让玩家得到更好的 XBOX 游戏体验。EVOX 就像一个功能开放的 XBOX 操作系统，其中包括：

EVOX 的核心功能包括：XBOX 建立了 FTP/HTTP 服务，使玩家可以在 PC 以 FTP 软件登录 XBOX 并访问其硬盘各分区，拷贝、修改、替

换各种资料文件、安装第三方应用程序等。

借助 EVOX 还可以利用 XBOX 的 BIOS 功能，使玩家获得更多新功能，比如将内置的 8GB/10GB 硬盘更换为 16GB 的第三方硬盘，并支持硬盘启动等功能。

由于 XBOX 的光盘“用”特殊格式，因此 EVOX 通常是以 XBOX 光盘镜像的格式制作，玩家下载后将镜像复制到 CDR 光盘，然后如同普通的 XBOX 游戏光盘一样放入并启动即可使用。

EVOX 也可以以软件形式安装在硬盘上，玩家修改 EVOX.INI 文本配置文件，定制管理界面中的各个功能选项和启动路径。至于 EVOX 的运行界面风格，也完全可以定制。如果希望直接替换 XBOX 的默认管理程序，还可以在光盘启动 EVOX 后，通过 FTP 方式登录 XBOX 的硬盘 C 区，备份和替换原有的管理软件即可。



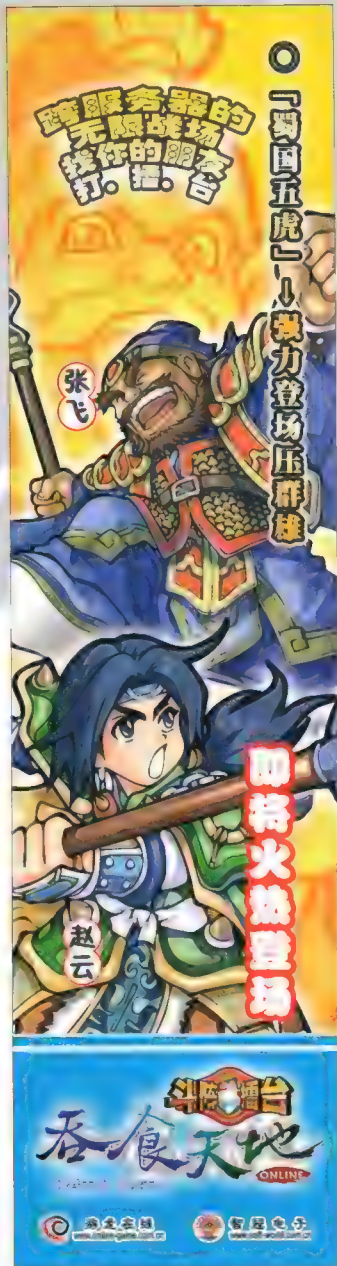
## 应用软件 XBMC

通过 EVOX 向 XBOX 硬盘安装并运行的各种第三方应用和工具软件，构成了所谓 XBOX 的应用功能。

XBOX 软件中，XBOX Media Center 叫 XBMC 这款软件，能使 XBOX 如同 PC 一样可以播放 DVD 影像，甚至包括传输到其他设备上的 MP3、WMV、MPEG4 等各种媒体文件，还可以联网获取如天气预报等网络内容。

## 工具软件 HDDLoader

通过 FTP 将 HDDLoader 安装到 XBOX 硬盘后，即可通过 EVOX 或第三方硬盘管理软件运行它。HDDLoader 可以将整片 DVD 游戏光盘上的所有数据复制到硬盘中，并随时读写、删除、丢失了长时间后，游戏光盘无法识别。在运行游戏的光盘安装前，HDDLoader 会自动检测并加载硬盘空间是否可以容纳当前光盘容量。



斗阵擂台  
吞食天地  
ONLINE

淘宝网 淘宝网





统掌上电脑基本通用,因此本次以普通彩屏 Java 手机和 Symbian 手机为例介绍。

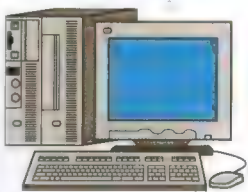


## A silver Sony PSP-3000 handheld console is shown from a front-facing perspective. The screen displays a game scene with a character in a dark, possibly underwater or cave-like environment. The console's physical controls, including the touchpad and various buttons, are visible below the screen.

红外线,其传输距离可达几十米。PC资料同步,也可通过安装红外作为电视信号源使用。但效果须视产品质量而定(约在几米左右),速率及稳定性一般达不到1Mb/s。对于PC本地设备,如硬盘、软盘、光盘等,

还可以使两台甚至多台蓝牙手机相互传输资料, 最大速率为 2.1Mb/s。它不受方向限制, 信号传输距离长 (10 米内)、连接率及速度理想 (2Mb/秒), 但也需要额外的 PC 端适配器。

速要理想(至少 64Kb/秒),不受环境限制,但收费高(3 分/Kb)。



三、但游戏玩家从中间可受到不同乐趣。



**一、固化游戏：**



手机平台游戏, 执行效率高, 容量小, 且游戏性能要好。在中高端智能手机上, 甚至还可以运行一些老游戏的 SIS 模拟器 (目前已知 FC、GBC、MD 等), 但对于手机性能要求高。



二、手机上的扩展软件以 Java、SIS 等类型为主，具备的功能林林总总，不一而足。比如：

- ☐ 资源管理：Symbian 手机上著名的 Sele Q
- ☐ 电子书：Smart Viewer
- ☐ 多媒体播放：Smart Movies

在手机通过各种方式连接到上网后，还具备许多好玩的游戏。



## 二.浏览器:Opera

· 播放在线音频媒体: RealOne

二、播放在线视频: RealOne

手机凭借着其便携性,慢慢成为和现代人息息相关的最重要电子产品之一,手机的多媒体功能越来越受到人们的重视,可以预见的是,手机将会成为人们随时随地移动娱乐的最佳选择。



## 掌上电脑 Pocket PC

亲爱的,我把PC变小了!

寧

上电脑在许多国人心目中还是停留在“精英沟通”甚至“高科技”等印象，事实上，第二波信息革命已经深入民间，PDA、GPS、数码相机、手机等，正逐渐普及，成为普通民众生活的一部分。

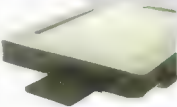
[illegible]

硬件 Hardware

□高主频处理器 CPU:X3 并不算 PPC 中的高端产品,它配备了目前 PPC 领域主流的 Intel XScale 200/300MHz (可变速)处理器,该处理器支持 SSE 多媒体指令集,足以应付 PPC 上的所有多媒体操作。



□大容量存储卡 RAM/FLASH ROM:X3  
内置 32MB SDRAM 和 32MB Flash  
ROM, 并通过一个 SD/MMC 卡插槽允许  
用户将 Flash ROM 扩展到 1GB, 从而存储  
更多的游戏、音乐和电影等。



## 游戏 Games



无论是 Windows Mobile、Palm OS 还是 Linux 操作系统的掌上电脑,都有着极其丰富的游戏资源。除了专为这些操作系统设计的各种游戏,还有 GBA、GBC、FC、SFC、MD、街机甚至是 PS 模拟器等超超超多的选择,足够你玩不过来!

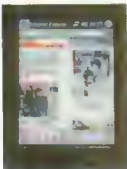


## 软件 Software

□媒体播放：用户可以直接在掌上通过 Windows Media Player 将 WMV 格式电影转换成 MP3 文件，从而拷贝到 PPC 上直接使用。此外，PPC 上的 MP3 文件也可以直接通过 MP3 播放器播放。此外，PPC 上的 MP3 文件也可以直接通过 MP3 播放器播放。此外，PPC 上的 MP3 文件也可以直接通过 MP3 播放器播放。



□**浏览网页**: PPC 上的 Internet Explorer 使用户在连接上网络后,能使用最普及的浏览器畅游网际,而不用考虑安装任何其它软件。



□电子书:PPC 上配备的 Pocket Word,可以让玩家直接阅读 TXT、DOC 等通用格式的电子书,走在路上看看游戏攻略、小说,的确是一件很酷的事。

□电子地图：将电子地图软件安装到 PPC 上后，即可像在 PC 上一样查询交通路线了，不同的是这个“地图”可是随身携带的哦。

虽然目前PPC离普通玩家还有一些距离,但随着技术的进步,加上PPC本来所具备的软件、数据通用性,相信很快能够成为玩家的新游戏法宝。

### 连接 Connection

□数据线：随机附赠数据线，可用来与 PC 同步，还可以通过 USB 为 PPC 充电。

□红外线:X3上配备有红外线接口,除了可以借此无线连接PC进行资料同步、管理软件以外,还可以通过安装软件作为电视、空调等家电的遥控器。

口蓝牙：在戴尔及其他品牌的高端型号 PPC 上，可能配备了连接速率连接距离更远的蓝牙（约 10 米有效距离）。



Wi-Fi 无线连接: X3 的升级版 X3i 上配有 Wi-Fi 无线网卡, 用户也可以通过 SD/MMC 槽扩展 Wi-Fi 网卡。配有 Wi-Fi 连接的 PPC 还可以直接在有无线 AP (热点) 的场所无线上网 (根据 Wi-Fi 网卡规格不同, 最高 54Mbps, 约 35 米有效距离)。





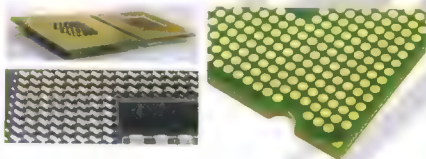
# 戴尔游戏 PC

Dell Dimension 8400 GamePC

一直以来,品牌电脑在 PC 游戏玩家心中的印象就是“高价低能”,这主要归咎于许多品牌电脑在硬件配置上的不合理。而戴尔 Dimension 8400 台式电脑,以下简称 DD8400,正是“游戏玩家的品牌 PC”出现在我们面前。

## 中央处理器 CPU

使用最新 Intel Socket-T LGA 接口 Prescott 核心奔腾 IV530 处理器(2MB 二级缓存,时钟频率 3.2GHz,支持超线程技术和最新的 SSE3 指令集)。使用 0.09 微米工艺制造的奔腾 IV530,拥有 31 级流水线,使其具备较强的超频能力。DD8400 允许用户定制最高达到 3.6GHz 的奔腾 IV550 处理器。



## 主板 Mainboard

Intel 最新 925X 主板芯片组,采用 Socket-T 插槽,使 CPU 与插槽的连接更为紧密,减小了信号的损失,从而比前代的奔腾 IV 处理器有着更好的表现。

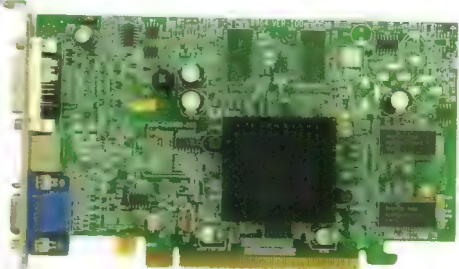
## 内存 RAM

配备 512MB 双通道 400MHz DDR2 内存,提供 3.2GB/s 的数据带宽。虽然 DDR2 的 CAS 延迟高于 DDR,但是得益于 4 倍数据预取技术(DDR 为 2 倍)和更高频率所带来的更高的数据带宽,DDR2 在单位时间内传输的数据量(On-Die Termination)带来更好的兼容性,减轻了主板制造成本,使 DDR2 内存代替 DDR 内存成为市场主流变成了可能。



## 显卡接口 PCI Express

提供了 2 倍于 AGP8X,高达 4GB/秒的接口带宽。DD8400 配备了 ATI Radeon X300 SE PCI Express 显卡(在 DD8400 可定制配置中,用户还可以选择 ATI Radeon X600/X800 XT PCI Express 显卡)。目前,显卡接口和显卡在我们拿到 DD8400 样机时尚未正式上市,故本次评测以标准配置为准,完整支持 Direct X9 特效。





## 磁盘阵列 Matrix Raid

通过 925X 芯片组的 ICH6-R 南桥芯片提供了 Serial Raid 0/1/Matrix Raid 等多种磁盘阵列解决方案。其中, ICH6-R 提供的 Matrix Raid 磁盘阵列方案, 可以使用户通过把 2 块硬盘组合成 RAID 0 阵列, 或者 2 块硬盘组合成 RAID 1 阵列, 或者 4 块硬盘组合成 RAID 0+1 磁盘阵列, 兼顾速度和安全性效果, 同时容量损失只有后者的一半。这无疑在解决 RAID 系统性能瓶颈, 提高游戏性能的同时, 节省了用户的投入。

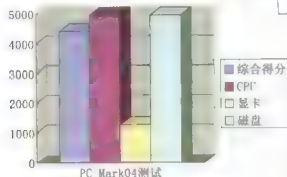


## 高规格音效 HD Audio

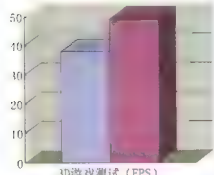
DB4000 除了提供 925X 芯片组集成的代号 Azalia 声音芯片 (支持最多 15 路音频流, 192KHz/24bit 的双声道 DVD-Audio (Intel 称之 HD Audio)), 还允许用户定制创新 Sound Blaster Level 5.1 声卡, 并提供了 5.1 声道多媒体音箱, 为玩家带来更真实的游戏音效。

## 键盘鼠标 Keyboard & Mouse

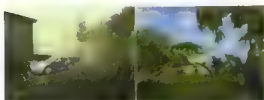
DB4000 标准配置提供了增强型 Dell 多媒体键盘 (提供许多实用的可设定快捷键, 譬如音调节等) 和通用光学鼠标, 用户也可以按喜好订购专为游戏设计的高分辨率/扫描频率光学鼠标。



PC Mark04 测试

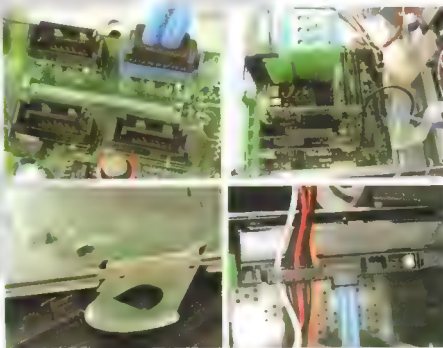


3D 游戏测试 (FPS)



## 实际测试 TEST

DB4000 在 PC Mark04 中 CPU 内存 硬盘单碟得分非常出色, 而显卡则略微逊色。ATI Radeon X300 SE PCI Express 显卡性能较弱, 显卡单碟得分较低。因此, 显卡性能为主要测试目标的 3DMark03 中, DB4000 的得分也不高, 仅仅得到 1840 分。但是我们发现了一个有趣的现象, 在实际的 3D 游戏中, DB4000 的 FPS 始终维持在 30 帧/秒以上——即使是在《那英神战》这样的“硬件杀手”上。我们对此之所以有如此结果, 一方面得益于 DB4000 的高主频 CPU、高带宽的大容量内存以及出色的磁盘性能。另一方面是也得益于 Dell 的显卡驱动出色并不开的。



## 使用感受 Conclusion

作为一台品牌电脑, DB4000 在提供了较强游戏性能的同时, 相信随着 ATI Radeon X600/800 XT PCI Express 显卡的大量上市, 其 3D 游戏性能会更加出众, 还将给用户许多普通台式机所不具备的功能。而在越来越重视知识产权及商品售后服务的社会, 这些功能越来越受到用户的青睐。

DB4000 提供给用户安装了各种实用正版软件 (包括网络安全病毒 和 正版操作系统, 并根据用户的要求预先做好优化 (我们发现 DB4000 的主板 BIOS 已经作了最大优化, 并且整个系统的效率也十分高), 使用户免除繁琐的软件安装过程。

和谐的整体外观设计、易拆卸的机箱以及机箱内简洁清晰、明确的排线为用户带来清理机箱、升级等工作的最大方便。

机箱内各部件的扎实用料, 即使是数据修改使用名牌产品, 在机箱内采用双层设计的同时, 还在 2 层之间设有金属屏蔽层, 以及地线的接地设计, 即使在 3.5 英寸扩展槽下安装有线网卡, 加上出色的电磁屏蔽设计, 是普通台式机不可能之至能。

总的来说, DB4000 一扫我们心目中传统品牌机“价高质低、配置不合理的印象, 同时为品牌游戏 PC 树立了一个很好的形象。







# 潇扬<sup>®</sup>

## 工大

几乎每个中等城市都有一所工业大学，当地的人们习惯称它为：“工大”。我所在的城市里也有 一所“工大”，它坐落在护城河的南端。每当盛夏时分，靠河的8号女生宿舍楼阳台上挂着的衣服有时会被南风吹落到河水里，粉的白的内衣在绿色的河水上不紧不慢地漂荡。河的对岸是城市的老城区，那里住着一批与城市现代文明显得格格不入的村民。他们经常与工大的男生发生争执甚至斗殴。一出于各种原因，工大对面却充满了新世纪的气息，整整一条街的网吧吸引着这所学校里的学子。激烈的电子舞曲经常从某个网吧的门口宣泄而出，充斥于夏日阳光下安静与慵懒的街道上。

工大是一所安静与野蛮共存的学校。女生们多温柔细腻，男学生们多激烈好斗。我不知道这是工大何时形成的特有的校园文化，我来到这里时，工大已经以这样的方式存在了。当时我是个脑中盛满各种侦探小说的狂热爱好推理的青年，当我看到8号女生宿舍楼的地理位置时，曾经自负地预测那地方会经常发生死亡

事件。因为8号楼的楼顶正对着护城河，从那里一跃而下，是最惨烈与残酷的死法。我曾经对着8号楼冷酷地擦着我的嘴角。

学生们一年一年地走，一年一年地来。工大的男学生们经常因为与河对岸的村民发生争斗而被处分甚至开除，这似乎成了每一届工大男生证明自己的一个条件——是否与对岸的村民打过架。他们要证明什么，我无从知晓。而我预言的充满死亡气息的8号楼，也一直安静与安全地存在着。从来就没有人从8号楼跳到护城河里去，从我来开始，从工大存在开始。那些女生，似乎一进工大，就秉承了工大女生特有的温柔与细腻的气息，就象工大的男生，从前一届那届继承他们好斗的品格。

这就是工大，交界在城市与郊区之间的工大。似乎每个城市都有一个这样的工大，似乎这个城市的工大，又与别的工大有那么些不同。

## 黄花

有一种花会在初夏开遍工大整个校园。一种金黄的黄色花朵，在盛夏时分开得天大如碗碟，

拥挤而热闹地占据着校园里每条街道的两侧。单独拿出来看只是普通的黄花而已，开满一路就发轰烈烈。远远望去，非常扎眼。

工大的每一个人都熟悉这种黄花，却没有一个人知道它的名字。它在盛夏棉花拉秧地一路开来，只有短暂的一个月花期。那是面临毕业，分手，吃散伙饭的时候。在盛夏的夜晚，很多学生，会在通往宿舍楼的开遍黄花的路上痛哭、呕吐、拥抱和说着一些形同相照的话。

在黄花开放的时候，工大是充满离别气息与伤感情怀的。

我就在这个时候看见她。

她在南路边开得耀眼热烈的黄花旁站着，穿着黑衣服。看见我后，朝我腼腆地微笑：“老师好。”

我也向她点点头。同时想起她是我教过的一个学生。今年要毕业了。

我继续向前走，准备结束这场短暂地邂逅，她在我身后匆匆叫住我：“老师！”

我回过身。她的眼睛里面闪着一种渴望的目光。这种目光是求人时用的目光，于是我停下脚步，问她：“什么事？”





她有些羞涩地收着两只手指，对我说：“能陪我去一趟对面吗？”她指了指工大对面的网吧一条街。我只是曾经教过她某一科的老师，和她并不熟悉，是我有些犹豫。

她仿佛知道我想拒绝似的，抬起头用眼睛盈盈地看着我。这是六月的夏天，但我从她身上闻到一丝冰冷的气息，还有她似乎要流下眼泪的楚楚表情，使我最终跟着她走到对面。

她推开一家网吧的门。

有些人看到她，立刻惊奇地招呼着她。

“漾扬！”

“漾扬！”

“漾扬！你好久不来！”

她也熟悉地和他们打着招呼。并且请我坐在一台电脑前，打开了它和旁边的一台。

她在我旁边坐下。有些调皮地对我说：“老师，你随便玩，我请你。”

我看她的神情，与在校园里那小小心不安有了很大变化。她在这里如鱼得水。她和漂亮的网吧老板说说笑笑，她同那些一进门就招呼她的青年们开着有些过分的玩笑，闪闪发光的眼眸流光流转，顾盼神飞。

过了一会她回到我身边坐下，对我说：“老师，你有趣看看我的成就吗？”

我点了点头。

经过一下午，我知道并领略了女生漾扬的“成就”。

她在几个网络游戏中创下骄人的成绩：在每一个游戏中都练了不俗的级别，每一个游戏中都拥有自己的工会和组织，每一个相关游戏的BBS中，她都是重要版块的版主。我看着她在这一个一个大同小异的虚拟社会中游刃有余，生活得左右逢源。我在闲暇时也玩玩网络游戏，纯粹是为了娱乐。而她，明显是把它当成一份事业在经营了。做为一个青年，我不禁佩服她的这份执著——即使是玩网络游戏，玩成她那样，也是不简单了；但做为她的老师，我不禁忧虑：那她的学业呢？她有没有因为游戏而落下功课？

她转过头看看我，说：“老师，我厉害吗？”

我想反正她要毕业了，也将不是工大的学生了，于是我做为一个青年称赞她：“真不简单，非常厉害啊。”

她“咯咯”地笑了起来，仿佛谁在挠她痒痒似的，清脆得有些假。随即她的脸色就暗淡下来：“可惜这些都不做数。”

我没有听懂她那句话的含义。因为她马上就起身准备要走了，我也突然发现自己已经暮色四合了。

她和网吧里的那些青年们一一告别，和每个人都说了很多话。然后她和我在学校门口分开。

我还记得她站在学校门口朝我挥手。“老师再见！”她大声地说。黑色的衬衫和裙子在晚风中飘扬。

回去后我做了一个奇怪而诡异的梦。我梦见女生漾扬站在我的床前，微笑着对我说：“老师，起床了。”她与我的距离那么近，似乎我伸出手就能触到她的脸。她仍然穿着白天的黑衣黑裙。头发却象刚洗过似的湿漉漉地，细小而晶莹的水珠挂在她的头发与脸上。我睁开眼睛，只看见空无一人的房间。可我的耳边似乎还停留着漾扬的声音。“老师，起床了。”我做了一个如此真实的梦，女生漾扬那么真实地站在我的面前，而我醒来的时候漾扬就象空气一样消失，成了不存在的虚无。

## 护城河

如果我用我习惯侦探小说的大脑仔细推理漾扬在那个下午的行为，我就会发觉她的反常。但是我并没有那么做。工大女生一贯的安静让我放弃了关于8号楼的死亡预言，让我觉得工大的女生个个都是美丽的花朵，会一直健康地生长。但是女生漾扬终于第一个从8号楼跳到护城河里去了。我的预言终于让漾扬实现了。她自杀了——工大有史以来第一个自杀身亡的女生。

我知道事情的发生已经是她自杀后的第二天了。这做为工大女生中最大的新闻在每一个女孩子的口中宣扬。我知道了漾扬从午夜的12点爬到了顶楼对普河水跳了下去。当时有一个5楼的女生在用手电筒看书。她恍惚看见窗户外有什么掉了下去，她以为又是楼上那些女生晾晒的衣服，但是随后很大的水花声让她觉得事情有些不妙。

这个聪明并敏感的女生立刻披上衣服向楼下跑去。同时6楼传来恐怖得令人头皮发麻地一声尖叫：“救命啊！有人跳河了！”

尸体是清晨才打捞上来的，是河对面的村民与几个工大的老师合力找到的。据那些女生惊慌未定但有饶有兴致的叙述，我知道漾扬除了身上穿着的黑衣黑裙，什么都没有带。虽然尸体在河里有一些时辰了，但令人惊异的是：漾扬的脸色并没有浮肿。

“是真的真的！”漾扬的舍友说：“我看见了她的尸体，脸没有肿！一点都没有肿！”

“你们知道吗？对面村里的人说，跳河而死亡却不肿的女人，是什么冤情！”漾扬她会有什么冤情呢！她早就把自己给毁了！”

我看了看另一个正在说话的女生，明显她是对漾扬有偏见的。一个昨天还请我上网的女生，今天却以这样的方式死去了。而且她的死亡还带有那么一分诡异的气息。这对我来说有些不可思议。我有些后悔自己和她在在一起时的粗心，以我的观察力，我应该可以看出她的反常从而阻止她自杀的。我有些遗憾地想，她是我教过的一个学生。可是我除了从那些网吧的青年口中知道她叫漾扬，却不知道她姓什么。

女生漾扬奇特而诡异的死亡渐渐在学生们的口中平息了。他们毕业生即将毕业，分道扬镳，各奔前程。一个死者，是无法替代生者忙碌的生活的。

只有我，与死前的漾扬邂逅的工大普通讲师，无法忘却她。

她每个夜晚都会在我的梦中出现。

她不再说话，也不再象第一次离我那么近。她只是远远地朝我走来。梦中总是有湿重的雾气，遮住了她的脸。但梦境告诉我，那就是跳河而死的漾扬。她一直穿着黑衣黑裙，在弥漫的雾气中向我走来。我看见她湿漉漉的头发，头发上插着的一朵碗口大的红花。我在梦境中十分恐惧她走近我，我恐惧她走到我面前。于是我在梦境中惊慌地呼喊：“不要走过







来！”然后大汗淋漓地惊醒

我普通和平凡的生活要被死去的萧扬搅乱，我要被她弄至崩溃

我第十次在梦境中看到萧扬。这次我终于在浓雾中看到她的脸，果然没有浮肿。她的脸，象生前那样娇艳动人。她的头发漆黑潮湿，发髻别了一朵我从未见过的红花，无数细小的水珠在她的头发周围。她看着我，在我的梦境中看了我很长时间。终于流下两行泪水

我醒来，看着东方微微发白的天光。听着宿舍里的同事均匀而沉稳地呼吸。我听见了萧扬在梦中的请求，就象她在那天的黄花丛边请求我陪她上网一样。我拿起笔，在墙上写下：“萧扬”

我下决心要知道萧扬的一切

## 葵花里弄

这家网吧有着一个韵致的名字——葵花里弄。北方的城镇里是不存在里弄的，它们只有明亮的村落。而这家网吧的格局，象极了个南方城市狭小细长的弄堂。我使劲地穿越，终于在尽头找到了网吧老板

老板是一个身姿绰约的女子，飞快地磕着瓜子在视频聊天。不停地爆发出一阵毫无掩饰的大笑

“萧扬？”她磕瓜子的手停了下来，背对着她用来视频聊天的摄像头，看着我：“你是她什么人？”

“我……我要写一篇博士论文，是关于心理学的。我想知道她为什么要……”我编造着看上去可信的理由

“她是个好女孩……”老板幽幽地叹了一口气。“看见了么？这个葵花里弄，有一半是她帮我建起来的。所以她到这里来我从来不收她网费。”

葵花里弄的老板名字无疑叫葵花了。她用了一个晚上的时间一边拿纤细的手指深深浅浅地磕着她的瓜子，一边向我讲述萧扬是如何一上大一就和她建立了友好情谊

葵花是知道工大女生的秉性的，通常在深夜里她招呼的都是工大的男生和河对面村里过桥来上网的青年们。她还记得网吧刚开张时工大男生与村里的青年们发生的争执。就在不可开交照例又要用暴力解决问题时，萧扬推开网吧的门走了进来。她穿着一大新生的校服，是第一个深夜本该在宿舍睡觉却走进网吧的女生。所以网吧里的所有人，从葵花到争执的几个青年都惊讶地看着她

萧扬老练地对葵花说，老板我通宵，然后走到那些青年面前问，你们怎么了？这个地方的男人是羞于在女学生面前发生斗殴的，因为无论是工大男生还是村里的青年，都知道工大女生

在这个城市里特有的温柔品性。于是他们尴尬地停下了手，尴尬地朝对方笑了笑。

那些青年马上发现萧扬和那些安静得象一朵朵百合一样的工大女生并不一样。她在网吧里高声大笑，脸颊被网吧的热气蒸得通红。她穿插于各台电脑面前，和每一个男人玩他们正在玩的游戏——甚至是反恐。女生萧扬用一个晚上的时间融入那些男人之间，后来那些人是她大学生涯中最好的哥们与死党——尤其是那些淳朴厚道的村民

工大的女生们通常勤奋好学，学校的考研率90%出自女生。大一新生萧扬在刚开学时就选择了上通宵网。我在听葵花不紧不慢地讲述有关萧扬的故事时，心头浮上一层疑云。工大虽然校风有待改善，但仍然是全国重点大学，考上这所大学的都应该是优秀的学生。就算是一向以斗殴著称的工大男生，也没有一从大一一开始



就变的暴力好斗。萧扬是不应该一开学就在深夜上通宵网的，何况葵花说那并不是周末。女生萧扬，是不应该在不是周末的深夜，突然推开网吧的门，和一群网吧里的素昧平生的男人一起上网的

“后来我的网管背着我突然在街左边开了一个网吧，一声不响地走了。我只是个开店的女人，对于电脑并不懂得什么。他这一走我一下就傻了，我自己那能弄得过来一百多台电脑。招聘网管的广告贴了几天也没人来。机器坏了我又不会修。于是我的网管就趁这个时候把我的一些老客户全挖了过去。就在这时，萧扬来上网。她帮我一百多台电脑整得服服帖帖的，又以她的影响力把从前和她要好的那帮人挖了过来。机器正常了就有顾客了。萧扬免费为我做了半年的网管，没要一分工钱。直到我找到了丁，

就是那边那个矮子。萧扬一直在我这里上网，其他地方从来不去。你不知道萧扬的电脑技术有多好！我从来不知道女人也可以修电脑的，我一直认为那都是男人家干的话。”

我想起萧扬是管理学院的学生。在管理学院学习的萧扬，有着很好的电脑技术水平，而且只是大一。我所熟悉的电脑好的女生一般都是计算机系的大三或大四学生。现在看来萧扬是不简单的

## 土丁

土丁的确是那个矮子。我不得不站他一米远以维护他的自尊。他并不大爱说话，只是沉闷地用改锥对着他面前的机箱拆拆卸卸。我的调查在土丁这里受到了一些阻碍，但我仍然耐着性子试着与他交谈。

萧扬在我走访葵花后的夜里又在我的梦境中出现。我仍然看到她的两行泪水滑在她清秀的没有浮肿的脸颊上。于是今天课后我又一次来到葵花里弄，葵花出门了。我找到了土丁。

“你……最后一次看到萧扬是什么时候呢？”我想起我和萧扬来上网的时候并未看到这个矮子。显然当时他不在葵花里弄

“很长时间……”我回老家去了。“土丁沉默了几分钟，终于开口

“那么平时，你经常和她在一起上网吗？”

土丁又选择沉默。我终于想放弃这场徒劳无功的对话时，矮子土丁突然间爆发

他狠狠地把手中的改锥扔在地上，低声骂道：“我x他妈的！他不得好死！”

我立刻问：“谁？你在骂谁？”

“我骂你！你走！你走！”

我被愤怒的矮子土丁推出了葵花里弄的门外

土丁肯定不是在骂我，那他在骂谁呢？我感觉到土丁与萧扬之间有着不可逃避的渊源。如果是普通关系，土丁完全可以象葵花那样略带伤心略带惋惜地娓娓道来。那么，他到底骂的是谁呢？

走出葵花里弄我碰到了我的学生苏小凉

我突然想起她和萧扬是一个班的。于是邀请她去冰淇淋店询问关于萧扬的事

“我并不熟悉萧扬呢。”

“没事，你就说你听知道的。”

“她其实是个高才生。她一上大一就得到了学校发给她的一个笔记本电脑。因为她是分数超过680分被调剂过来的。听说她本来报了清华呢！可惜就差两分，结果被工大挖过来了。不知道怎么回事她在大学期间一次奖学金都没拿，大概她不爱学习管理类的课程吧，我都没见过她上课。她应该去念计算机系的，听说她电脑水平很好，后来她弄得挺惨，英语四级都没



过呢，我们班就她一个。当然她也没领到学位证。现在想想，发证那天她脸色就不大对劲，大概那时就想到了自杀吧。唉，不知道她怎么弄的，这四年白费了。真是好可惜啊……”

苏小凉感慨着吃着冰淇淋。“对于潇扬，我实在是不大了解。不然你去问问方雅妮，潇扬好像跟她不错，但也不是很好，说起来，还真不知道四年间她跟谁不错呢……”

## 8号楼

现在我站在了8号楼的楼前，准备去找第四个被访问者：方雅妮

8号楼是一所年代久远失修的楼房。斑驳的楼房在月光的笼罩下平添了一份阴森之气。还好里面住着一群青春勃发的女孩子，她们把花花绿绿的衣服裤子挂在阳台上，多少使楼房有了一些活泼

我又用写论文的理由骗过了楼管员。反正她们这一届的学生要毕业了。学校对她们的管理也是一睁一只眼闭一只眼的。我敲开方雅妮宿舍的门

出乎我意料的是，被苏小凉说和潇扬关系很好的方雅妮神情非常理智。她的讲述比慕花和苏小凉都要有条理。仿佛在讲着一个她早已背誦好的故事

“真正了解潇扬的，只有我。我可以这么说，没有人在让潇扬死，是潇扬把自己逼上了绝路。你也从小凉那里知道了吧？潇扬在高中时是非常优秀的。优秀到什么程度？学校可以保送她的，她连保送考试都参加了，可她偏偏要再参加高考。为什么？这就是让潇扬自杀的原因。潇扬，她太骄傲了，骄傲得甚至有些清高。这也是很多女生无法跟她交往的原因。如果潇扬考到了清华，那么潇扬起码不会是现在这个样子。可惜造化弄人，她被调剂到了这所学校，学习她不爱学习的管理专业”

“潇扬是非常喜欢电脑的。很难置信吧？她的所有课外书都是关于电脑的书。她的杂志也都是订的什么软件硬件游戏之类的。所以你可以想像她被调到这所工大和这个专业她的心情。她几乎不上专业课，就算是上课她也是看她的电脑书籍。偶尔她和我一块逛街，她最爱去的就是电脑城。现在想起来她应该是投错胎了？我男朋友们都不象她那样狂热地对待电脑。其实这也就罢了，是我们最受不了的就是她的傲慢。她似乎认为只有精通电脑的才是人才，才是天之骄子。而我们这些学管理的只是懂理论的肤浅之人一样。所以因为她的清高和她的傲慢，她和我们专业所有的人关系都不大好。她几次和她宿舍里的人吵架。她宿舍的人都是很优秀的。除了她，那个宿舍全部考上了研。所以潇扬几次跟我说和那样的书呆子宿

舍住在一起无聊透了”

“其实我也不是那种死读书的人，不然也不会和潇扬走得稍微近点。我曾有那么几次陪潇扬去通宵网，我看到潇扬在电脑和游戏面前是多么惬意和快活。她的整个生命简直是因为电脑而闪闪发光了。她越讨厌她的专业和她的舍友就越不愿意回宿舍。潇扬整个大学大概因为夜不归宿得了几张处分。大一大二时还看看关于电脑的工具书，到大三的时候就是网络游戏了，就好像勾了她的魂似的。本来她的英语很好的，但是她就是不学。这样三耽误两耽误，四级最后也没过。当然也没有学位证，大概也没有找到什么工作吧？她宿舍的人在楼面前大谈着关于读研的种种未来大概刺激了她，她受不了就自杀了。我说过，潇扬是个又骄傲又清高的人。她受不了她最后是那个下场的”

“我和潇扬的友谊？呵，这要从哪儿说起？不知道她怎么走到了一起。大一大二的时候的潇扬还是很合得来的，顶多是不大上课而已。不知道从大三的什么时候开始，经常不回宿舍，课更不上。谁都不知道她在干什么。她也不谈恋爱，从没见过她和学校里的哪个男生好过。她那么骄傲的人，更不可能跟那些农民在一起。我们就慢慢的疏远了。到大四了我考不研，到处找工作。最后一次看到她都是她自杀前一个月了。那时我在水房里面遇见她，彼此都有些陌生，不知道她说什么。我看到她头发上竟然还扎着我大二时送她的发圈，就有些感动。我问她有什么打算，她摇摇头说不知道。我也知道她的前途不大好也就沉默了。她洗完脸就匆匆走了，我那时预感到我们好像以后不会再见了一样。而当时她还带着我们大二逛街时我送她的发圈。我看着她的身影慢慢消失在走廊里，竟感觉象恍如隔世一样。我哪儿知道她是选择了死亡！我原先认为我的那种预感只是毕业后天各一方、无缘再见而已！”

方雅妮的眼圈终究还是红了起来。我告别了她，站在盛夏的晚风中，试图梳理自己纷乱思绪

黄花已经开得差不多了，大片的黄花露出了枯败的痕迹。又一个毕业的夏天，就要过去了。有些人工作，有些人读研，而潇扬，却选择了接近死神。是游戏害了她么？象那些游戏杂志里经常刻画的大学女生一样，理想与现实不符，于是选择了自暴自弃选择了游戏来寄托自己的灵魂？骄傲的潇扬在自杀前请我去上网，让我做为旁观者看到她的成绩，然后终于绝望地自杀了。但是潇扬她是个女生，她是个工大的女生，工大的女生，是不应该有这种结局的。是不应该被游戏束缚了自己，最终走向不归路的

不，不是游戏的错。游戏无法承担潇扬的死亡。潇扬，你还有很多故事要让我知道。我轻轻叹息着回到屋子。果然在晚上的睡梦中再一次遭遇潇扬。 (待续)

## 以武侠沟通 与世界互动

我们等待改变世界的英雄



游戏上市、开站日期以官网公告为主  
预知更多详情请上官网查询  
[www.wuxiaonline.com](http://www.wuxiaonline.com)

出版：重庆电子出版集团

地址：成都东大街100号（成都东大街100号）

电话：(028) 86666666 (028) 86666666



# 我的幸福

文 / 翁铁景

作为七十年代末生人,我很不幸的要将自己精力最旺盛的中学时代交与一段平淡无奇,甚至可以说是痛苦的岁月来摆布,那是上世纪九十年代初到中期……

小学时染上的红白机瘾,在学校校长联手打压下逐渐“戒除”,但归根结底还是因为年幼无知的我在上初中第一天信了爸爸的话:“用功学习,等考上大学就给你买台游戏机。”我答应了,就像刚上小学那样,妈妈对我说的:“早点睡觉,长大后电视看到几点就看到几点。”这一等又是六年,我还以为又会象小学一样,在快快乐乐中不知不觉就走完了,特错大错!

做初中生的第一天,我午饭就没吃成——留校罚抄书,接下去的日子,类似情形变本加厉的上演,搞的我连晚饭饭碗都端不住了。尽管如此,成绩却不断“跳水”,都是快扎底的阵势,游戏机的事自然是想也别想了,脑子里成天鼓捣的是如何躲避妈妈追问考试成绩的主意,结论只有一个——消失,于是我每天将自己暴露在父母火力范围内的时间控制在半小时内,回家后首件事就是窜上楼去,把自己藏在屋子里,该做法效果不错,上初二起家里人就忘了“考试”这个词的发展,但负面效应是:因为平时很少见面,一旦哪天被揪了小辫子,他们下手也格外的狠,简直把我当成是从外面



瞎闯进来的野小子似的。

幸好,在这期间我自己找到了精神支柱。小时候爱好画画,字认多了,又喜欢上印满飞机坦克的军事杂志,再加之红白机培养出来的逻辑思维,于是我创造了一款游戏,用现在

的眼光看它,差不多是回合制策略和即时战略游戏的糅合体,二战的题材,所需“硬件”是挂历纸、笔记本、铅笔橡皮。

挂历纸张质量好,面积又大,它的背面雪白,是拿来做游戏地图的好材料,我会在上面按45度的俯视角度绘制一个战场,地形地貌、河流山脉、树木房屋一应俱全,自以为粗看比的上《帝国时代》里的场景,但代价是要趴在桌上动不动七八个小时。接着游戏主角——各类战争机器登场,我的笔记本上详细记录了二战各国武器详细数据,再配合剧情,将武器和士兵画在地图上,这点我也没马虎,武器外形全部是按杂志上的图片仿画。游戏正式开始后,我要用笔画出爆炸、燃烧的效果,过段时间用橡皮擦掉它们,在位置置上残骸、弹坑,嘴里不由自主进行配音,但耳朵还要警惕的注意门外动静,一旦有人靠近,我就会在三秒内将桌面恢复成“学习版”。一张地图从绘制到打完连续要花十天半月,最后结果将被详细记录在笔记本上,依我当时设想,是争取在中学阶段将《战演译》一番!

考上大学后,赞赏红白机的事自然已被钉在历史的夹缝柱上,当妈妈将厚厚一叠背面已趋黑色的挂历纸翻出来时,一脸的不解,她哪里知道,它们就是我这六年来唯一的“幸福”!

我从小就有一种收藏癖,具体说来有以下多种表现:开始买一本杂志,那么就一定期不落;买一本书,那么就一定找第一版第一次印刷;玩游戏,就一定要玩1.00版。

其实,我这么做自有我的道理:一本杂志,买多了就成了习惯不买难受;一本书,我想看看作者最初到底是怎么写的;到了游戏这里,也主要就是前面提到的原因的延续而已——我已经习惯了从原始版本体验任何作品,因为我一直坚信,任何东西只有原始版本才最能代表作者意图。

其实,按理说游戏就不该有什么版本之分。同为娱乐产品,电影就没有什么《指环王1.00》和修正了剪辑错误的《指环王1.01》。即使到了现在,TV GAME也还是一直保留着这一优良革命传统,只要一开发就再没有后悔宴可以吃。大家想想,那样的话,测试员测试起来得多谨慎卖力啊!程序员编程程序来得多认真仔细啊!就因为不能出一丁点错误。那样的话,游戏的世界又会是多可爱啊!

却不知道是哪一天,哪一个天才突然开窍就想到了,电脑游戏也是程序,为什么不可以向微软那漏洞百出的“瘟到死”一样打补丁

## 1.00 版

文 / 董研



呢?那样的话,万一发现了以前没有发现的BUG,多容易就可以改正自己的错误了啊!

可是——当——当——恐怖的“可是”终于出现了,没想到的是,这本来是造福玩家的好事,到了现在却逐渐的变了味道。很多时候许多厂商想的就是:游戏做的差不多了就卖了吧,缩短周期啦,反正以后出补丁就行了,还显得我们对游戏多么的负责任——您放眼看去,像

人家暴雪、电子艺界那么大的招牌,还要常常出补丁修正自己的错误呢!我们是小公司,出点错误在所难免,但是我们也努力的为您解决问啊!难道这如山岳之大如海水之多的补丁还不能代表我们的诚意么?

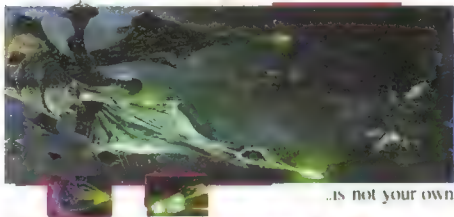
于是游戏的版本从1.00开始,好像大跃进似的不断更新。

可怜的就是我们这些玩家,人家测试员是可以挣钱的,我们给人家免费测试了不说,还要自己出钱买软件回来,买便宜的D版还要被说成不支持游戏产业……等到了网络游戏的时代,我想要1.00的愿望只怕更不可得,而且似乎更加希望渺茫了:你不升级,游戏就干脆不让你进去,这时候,1.00这个数字到底还有什么意义呢?

万幸的是,喜欢打补丁的游戏商还只是游戏商,要是他们造汽车的话,准得这样:买汽车,您先花上全价,买个壳子坐在里面体验测试下,体验半个月后然后上轮子。放心,轮子是免费的,不过您自己去搬回车上,工厂不提供上门服务。好,终于开动了,哎呀——往前走要掉沟里了,不好意思,刹车补丁还得下个月发布……您就赶紧顺变吧。■



The fiercest force in space...



I...I've never seen anything like it.



...is not your own

Nether has anyone else.

太空中的最强飞行力量...

银河飞将 世纪的语言

我 从没见过这些东西  
任何人不应该见过

1998年，Origen Systems 为其两个顶级知名系列之一，由“银河飞将”和“创世纪”系列的市场成功，和建立于漫长且曲折的团队合作，似乎已令所有人感到惊讶了。

WING COMMANDER  
PROPHECY

# 从起源到终点

Origin Systems 的创世之路(下)

文 / Crazy Ivan

创

建 Origin Systems 后的最初几年，理查德·盖瑞特指挥着“创世纪”船队在波瀾不惊的港湾中一路顺风前行。当 20 世纪 90 年代的电子娱乐业风起云涌、浪潮翻浪之时，“不列颠之王”的领地既迎来了清新活跃的气息，也面临着无法预测的冲击……

## 飞将传奇



特长大的克里斯·罗伯茨(Chris Roberts)从小痴迷于科幻世界中的太空大战，13 岁就在家中的电脑上摸索着编写一些颇具可玩性的游戏，卖给出版商赚些零用钱。从 100 英镑的处女作《金刚》到 5000 英镑的《巫师》，有的还登上过英国畅销游戏排行榜，年少气盛的克里斯逐渐成为当地小有名气的游戏设计师。

1986 年，克里斯到美国看望在奥斯汀德州大学任教的父亲，却被大洋彼岸的明媚风光和宜人气候所深深吸引，加上这里的游戏产业方兴未艾，他索性留下来施展一番拳脚，甚至不顾家里反对放弃了上大学的机会。克里斯起初作为自由职业者“打游击”，在找人给自己的新作进行艺

术加工时，结识了 Origin 公司的美士坤丹尼斯·鲁贝特(Denis Loubet，包括“创世纪”系列在内的许多产品连美工带包装都出自此君之手)。经鲁贝特推荐，Origin 与克里斯签下发行协议，在 1988 年合作推出了一部名为《国王传奇》(Times of Lore) 的动作 RPG，克里斯也顺理成章被 Origin“收编”，而此时他还未满 20 岁。

同样是从英国来到美国、十来岁就热衷游戏制作、不在乎大学历要求……这简直是连串相似的经历，让克里斯在理查德手下得到更大的发挥空间。在部分参与“创世纪”项目和担纲开发“核战余生”题材的《异血》(Bad Blood)的同时，克里斯就拉上也在公司做测试员的弟弟艾林·罗伯茨(Erin Roberts)着手圆自己的儿时梦想——制作一部精彩的太空模拟飞行游戏。客观条件的成熟使酝酿多年的构思转化为狂热的行动，经过两年的废寝忘食，1990 年 9 月，《银河飞将》(Wing Commander) 奏响了游戏史上又一个新纪元的嘹亮序曲。

当玩家登上虎爪号母舰投身 27 世纪人类暴乱联邦与猫族异形基拉西帝国的星际大战时，会发现游戏中的经历已超越了同类作品里常见的那种菜鸟成长记，扣人心弦的故事情节、畅快淋漓的战斗过程与出色的声光效果相结合，带来的是前所未有的震撼体验。与《创世纪》的遭遇相似，克里斯原先给游戏取名为“Wingleader”，临上市时发现跟已有作品名称雷同，这才改成了相近的“Wing Commander”。而在以 RPG 开宗立派的 Origin 内部，当时对

这种架构宏大的“太空歌剧”类型多数还心存疑虑，毕竟之前也只出过一部题材沾边的《太空游侠》(Space Rogue)。市场前景的不明朗甚至一度使销售部门对《银河飞将》叫停，而在最终开绿灯时，为提高吸引力还特意在包装外贴上“出自《创世纪》制作商”的标签，但玩家及媒体对游戏本身的热烈追捧很快就证明这实属



画蛇添足



《银河飞将》的任务委托界面

一炮打响的《银河飞将》从此改变了《创世纪》一枝独秀的局面，成为支撑 Origin 大厦的另一根顶梁柱。罗伯茨兄弟也找准了坐标和方向，全心投入到这段“飞将传奇”中，其后推出的两部资料片《秘密任务》(The Secret Missions) [X] 不仅是对作品广度的扩展，更是适时满足玩家渴望、捕捉潜在商机的成功手笔。时隔一年《银河飞将 II 基拉西的复仇》(WC2: Vengeance of the Kithra) 赫然而至，伴随着主角从蒙受不白之冤到重获胜利荣光的历



# “先进游戏”未必先进

文 / chunk7474



读过7月号的《先进游戏》一文，先是觉得有些道理，再一想却又不尽然。

作者开篇承认游戏是娱乐的第一目的，而非教化，文后却又在先进游戏的界定中强调教化作用的重要性，这不是前后矛盾吗？是不是我们主观的去把教化作用的意义强调出来，娱乐作用就可以安然退居其次了呢？很遗憾，完全不可能，充其量，我们将会在未来的中小学暑假娱乐推荐项目中，看到某些“思想性远大于娱乐性”的游戏，但那同样是排在暑期补课的行列之后。

作者的教育理念显然还停留在灌输教育的基础之上，还期待着我们的孩子可以老老实实的坐在没有家长“看守”的电脑前，面对五光十色的网络世界却视而不见，去老老实实的“寓教于乐”？必须看到，孩子早就不再是可以由我们左右思想的那一代了。

好了，闲话少说，我们有中国特色的网络

游戏”即“先进游戏”究竟该是什么样子的呢？先让我们看看国外具有“积极意义”的游戏海指的是什么。《文明》，《模拟城市》，《大航海时代》……我也同样喜欢，其中可取的精神食粮应是如下内容：探索、发展、进步，或者还有一些扩张、野心、侵略的意味。必须承认，人类历史就是在这些精神意识的引领下不断进步。那么它们拿到我们这个国度是否还被肯定呢？

以我浅见，最起码，历史地理作为知识的重要性远远不如数学外，这是我们与外国教育的很大区别之一，这也就注定了我们的孩子即便在罗东先生提到的具有积极意义的国外游戏中，也同样被认为是得不到任何有积极意义的。那么我们又拿什么来构建我们的“先进游戏”呢？难道让这“先进游戏”和历史地理教科书一起投河殉情算了。

国外，与D&D一起成长的一代都已经到了40开外，他们对游戏的接纳是豁达的，他们知道，孩子需要的是纯粹的娱乐，是可以忘记烦恼忘记不愉快的彻底轻松。我们的孩子又有些什么“纯粹的娱乐”呢？电视不让看，游戏不让玩，网吧禁止入内，即使是最单纯的土地、树木、草地，都不是可以轻易拥抱的，太多的人，

太多的钢筋混凝土，没有更多的空间留给孩子，那么没有这一切的孩子，还有什么东西能让他们快乐，又怎么能批判孩子对游戏世界的沉迷是个错误呢？

好，电脑游戏不属于孩子。那么我们再看青年世界的精神娱乐又有些什么？武侠总算登堂入室，影视剧层出不穷，游戏，尤其是网络游戏更是铺天盖地的武侠，其中有多少体现了武侠精神呢？作为中国侠义正气流文化的继承和发扬的武侠文化在10年前还是主流文化鞭笞的小丑，翻身之余不免胡子眉毛一抓，只有武功招式门派仇杀，不见武侠气节，侠义大道。笔者在某网游中娱乐了半年多，无数次被pk，这倒没什么，郁闷的是无论我是否第一个来到一个练功区都会被人喊上一句“有人了，滚！”“多么有文化修养的一群‘侠’！”

抱怨的够多了，我也提些建议：

一、“学雷锋”游戏作为某种意义上进步是不可否认的，但我们可以加个注释“5岁~12岁”适宜，它太幼稚了。孩子的心理成熟已经提前到我们不能想象的年龄，简单的说教和自以为是的灌输都不会有市场！

二、网络游戏说到底，毕竟是商业行为，真正让这些游戏中能加入民族的东西，还要整个社会对民族文化作更深刻的解析，我们的电视剧电影小说中都不宜扬的东西，就不要指望网络游戏这样引领文化时尚的东西能稍有侧露。■

## 让不用外挂的人都滚出游戏

文 / 风声边界

也许是求学生涯中最后的一个暑假，漫长而又孤独，懒懒的就这么等死混日子。朋友说：来玩XXXX吧。略微想了想，便也答应了。过去，曾经也有很长一段时间沉沦在XXXX的世界——这个公认无外挂的“一方净土”中，虽然并不太感冒那种女娃儿才欢喜的画面，也觉得没有血腥暴力就缺少了一点刺激，但总归是个好游戏。

正准备下手，新区开了。几个兄弟也陆续回来准备冲级，毕竟都是游戏狂人，一天20个小时泡在游戏里，又怎么能够负荆沉重的点开叉，听闻有免费的新区，自然把他们从“泡菜坛子”中拉了回来。游戏画面改观了不少，城市依然繁华喧闹，站在医院门口，我们合影留念，然后开始冲级。

第一天。城里奇迹般的出现了超过30级的人物走动。如果是在老区，有高人带练、有巨额资金支援，这并不令人惊讶，但这是新区啊，

大家都是从零开始，这不由的让自诩老鸟的我们汗颜。组队的时候有人愤愤的告诉我们，那些都是用外挂高速练功。大家恍然。

第二天。A村门口多出很多称号“挂机中，勿扰”字样的人在练功。医院里有人高呼“深绿练功的加，外挂的滚！”以及一串串问候使用外挂者亲属的话语。GM频繁出现在聊天频道内，却只是报道一些活动内容。

第三天。A村医院门口排着众多玩家，“深绿高速练功的加”，一串串这样的字符刺得我眼生泪光。偶尔看到“有用外挂练功的加”闪过屏幕，又被外挂练功的信息刷屏。

第四天，在城内最繁华的医院门口，某达人公然炫耀：出售外挂，5000一个。三小时以后练功归来，外挂价格已经降到了3000……

第五天，一个兄弟挂了我电话给我，告诉我我已删号不玩。问其究竟，答曰今早去新练功，看到一队说缺人，便加了进去。孰知出门

遇敌后队友问他怎么不把高速打开？他问高速是什么，然后就被其他队友问候了自己的十八代长辈。末了，有人轻蔑的丢下一句话：“不用外挂就滚出游戏吧”。我无语。

一个游戏如果没有外挂，那是公平；如果所有人都用外挂，那也是公平；如果一小部分人用外挂，那叫作弊；如果一小部分人不用外挂，那叫愚昧。

第六天的午夜，我把游戏卸载了。长舒一口气，今天终于不用再熬夜奋战了。离开那世界的刹那，屏幕上隐约闪现了几个字：

“让不用外挂的人都滚出游戏”

我相信，总有一天，这句格言会被用人用金的大字镌刻在中国网络游戏的墓碑上。■



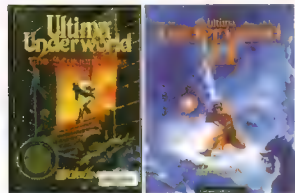


## 历史History

程,更为曲折的剧情和紧张的任务让人欲罢不能。同样,二代的资料片《特别行动》(Special Operations) I & II也再次延续了玩家的热情,而真人语音资料片的推出更可谓是将玩家的意外惊喜了。正如理查德和《创世纪》之于RPG,克里斯凭借《银河飞将》也在太空模拟领域尽显王者风范,相对于老大的“不列颠尼亚庄园”,他的住所也被戏称为“飞将牧场”(Commander's Ranch)。

## 双星争辉

提起Origin也许只会让你想到Ultima和WC这两个经典的名词,其实早期他们在多元化方向上也曾有所动作,先后跟Penguin Software、Micromagic、Steve Jackson Games等工作室合作推出过多种风格各异的作品,象融合竞速和动作的《飞轮武士》(Autoduel)、带有东方文化色彩的《忍者密术》(Moebius)、策略类型的《战魔》(Ogre),也有走传统RPG/AVG路线



《地下创世纪》作为主角冒险的佳作,赢得了不少不俗的口碑。

的《传说骑士》(Knights of Legend)和《公元2400》(2400 A.D.)等。其中不乏独具匠心的亮点,如在未来装甲题材的《铁骑大战》(Omega)中,玩家不是直接控制作战单位的行动,而是要编制程序设定其智能反应,还可输入到其他玩家的游戏中进行“对战”。不过《创世纪》和《银河飞将》犹如Origin王冠上的两颗璀璨明珠,光芒之灿烂早已令其他作品为之失色。况且羽翼渐丰的Origin尽管不再单纯仰仗理查德撑场面,但在现有规模下拉长战线显然并非明智之举,因此还得集中力量靠这两支“王牌军”冲锋陷阵。

花开两朵,各表一枝。此时“不列颠之王”虽已君临天下,但《巫术》、《魔法门》等新老对手的挑战也如影随形,拓展疆土的步伐也故懈怠?于是乎利用《创世纪VI》引擎开发的外传系列《创世纪世界》(World of Ultima)应运而生,其中《蛮荒帝国》(The Savage Empire)把玩家置于洪荒时代在猛兽和蛮族之间周旋,而《火星之旅》(Martial Dreams)则让你跳到19世纪维多利亚时代,以“从地球到月球”中的炮弹飞船前往火星走一遭。充分发掘“剩余价值”不失为在相对漫长的开发周期内维持新

鲜感的一手妙招,但这套过于异想天开的副产品却在市场折戟,迫使Origin让另一位实力派制作人沃伦·斯派特(Warren Spector)领军的Looking Glass小组收拾残局推出令人惊艳的《地下创世纪》(Ultima Underworld),不同于换汤不换药的“世界”,强调动作要素的“地下”给玩家提供了进入不列颠尼亚地下城冒险的机会,更突破性地采用3D架构下的第一人称模式,与同期的FPS《德军总部3D》相比,人物视角和动作的转换方式以及整体画面表现甚至有过之而无不及。尽管该分支只有《地狱深渊》(The Stygian Abyss)和《迷宫世界》(Labyrinth of Worlds)两部,但在游戏史上的份量可不低于“直系弟兄”。

无论“冷盘”是否开胃,Origin的拥趸们还是更期待“主菜”的降临。作为第三个三部曲“末日决战纪元”(Age of Armageddon)的正式开篇(《地下创世纪》也被归入这一纪元),《创世纪VII黑月之门》(Ultima VII: Black Gate)直到1992年才姗姗来迟。游戏中玩家通过月门回到被神秘力量所笼罩的不列颠尼亚,从一起血案着手逐渐揭示背后隐藏的阴谋。七代不仅以更精致的画面、更真实的环境、更方便的操作和对人性黑暗面的探讨引人入胜,运行配置上的高



《创世纪VII》取得市场成功,加上资料片更为丰富,包括地图、截图。



在“银河飞将”系列的三个外传中,《银河和传奇》因其极高的自由度而广受好评,多年之后的《自由战士》仍传承着它的衣钵。

要求也让玩家头疼。而这也是理查德首次有意识的创作一个完整三部曲的开端,将“守护者”作为主线来加强角色和情节上的延续性,由此还陆续带出了资料片《美德试炼场》(Forge of Virtue)、第二部《蛇岛历险》(Serpent Island)及其资料片《银色种子》(Silver Seed)。

《创世纪VII》同时也标志着一个历史阶段的结束——这是Origin最后一部独立发行的作品,就在同年9月,Electronic Arts斥资3000万美元收购了这家能够创造世界中最著名的精英团队。比Origin稍早成立的EA走的是通过市场运作不断扩张的规模发展道路,很快成为娱乐软件业的一方霸主,实际上早在1984年这两家公司就曾携手合作过,以研发为主的Origin面对市场一感到力不从心,而EA对此具有号召力的开发商也是觊觎已久,双方最终走到一起也就不足为奇了。需要说明的是,后来在1995年,EA与简氏信息集团共同创办“简氏战斗模拟”(Jane's Combat Simulations)专攻军事模拟游戏,Origin作为子公司也参与其中,但相关作品都归于“简氏”这个独立品牌下。

野心勃勃的EA吞下Origin是指望能在市场上分到更大一杯羹,罗伯茨兄弟并没让新东家失望,也玩起了“飞将”之外的“游离子

主线之外”的《军官学校》(Academy)和《星际舰队》(Armada)充实了“银河飞将”的体系,而将经营模式嫁接到飞行模拟中的《银河私掠者》(Privateer)则让玩家沉浸在更为自由的空间中不亦乐乎。在1994年圣诞节期间下呼万唤始出来的

的《银河飞将III猛虎之心》(WC3: Heart of the Tiger)掀起的却是一场革命性的风暴。这部花费300万美元打造的4CD巨作真正实现了克里斯追求的“互动式电影”(Interactive Movie)概念,游戏中融入了以《星球大战》电影中天行者卢克的扮演者马克·汉米尔等真人出演的大量视频片断,配合高分辨率的战斗画面,使人物形象和个性更具感染力,在之前各作品中以卡通动画的电影手法演绎非线性情节发展尚属尝试,如今也有了成熟的展现。肩负重大使命的主角



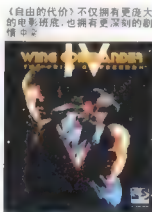
在忠诚与背叛、阴谋与牺牲、挫折与荣耀中经受磨炼。人物的命运发展和情感起伏不时在牵动玩家的心弦，直到在与基拉西帝国的最后决战中获得难以名状的成就感。

## 经典传承

前三代《银河飞将》正传构成波澜壮阔的“基拉西传奇”(The Kiraishi Saga)，同时把DOS时代的经典三作全部移植到Win95平台，后来这套限量发售的豪华套装成为“飞将”迷们追逐的收藏品。在拍卖网站上的竞价一路飙升超过原始售价数倍。不过与猫族之战的硝烟尚未散尽，仅过一年后《银河飞将IV自由的代价》(WC4 The Price of Freedom)又趁热打铁上演了新的篇章，以令人瞩目的6CD海量将互动电影发挥到极致，无论画面音响均堪与真正的电影相比。虽然游戏性改进不大，但通过揭示战争所带来的人性与人性的冲突，使剧情内涵得以深化，堪称一代佳作。



《基拉西传奇》由于有世世代代少男少女们的追随和崇拜



《自由的代价》不仅拥有更庞大的世界背景，也拥有更深刻的剧情



《创世纪VII：耶稣基督传两物种战争》(包括地图、地图)



Origin在其主要产品线面临挫折的同时，以其积累的开发技术加上不拘一格的创意，即造就了意料之外的佳作。



Origin很快另起炉灶锤炼出《银河飞将：世纪的预言》(WC: Prophecy)，刻意没有采用“V”的序号，而以全新的故事和人物配合史更强劲的3D引擎延续玩家心目中的经典。虽然该作因减少互动式情节使容量缩为3CD，但回归到最初两代以任务为导向的风格更能让大多数人接受。

受。可惜在提供免费下载的《秘密任务》补充包及总结性的黄金版后，这部激荡人心的银河史诗再也没有了下文，给“老飞将”们留下的只有无限的惆怅。

当一段传奇消逝在茫茫太空中时，再让我们回过头来看看中古大地上未了的神话。同样在1994年引发地震的还有《创世纪VIII异教徒》(Ultima VII: Pagan)，宛如名字所示，这完全是一部颠覆传统的“异类”。被守护者放逐到异域之岛的玩家们发现所熟悉的一切几乎荡然无存，不仅许多已被视作RPG标准的规则被简化，为了摆脱困境竟然可以不择手段。可想而知“美德体系”的忠实信徒们是如何的不解与愤慨，甚至因动作成分的人早增加将其讥讽为“超级玛丽奥兄弟圣者版”，即使是那些没被传统“毒害”的新手在醉心于华丽丰富的动作场景之余也对过于苛刻的操作方式提出了责难。事实上理查德自己都承认这是他不最喜欢的一部作品，但其原因并非只是设计理念上的变化，更多的是来自母公司EA出于商业运作的考虑，用自我解嘲的话来说就是“这是Origin罕有的能够按照预定日程发布的作品”。在一片争议声中，《异教徒》以发布升级补丁的方式草草收场，连已成型的资料片也胎死腹中。

## Origin System 主要作品年表

有人将理查德和克里斯与好莱坞的大导演斯皮尔伯格和卡梅隆相提并论，都是敢下血本出精品的大师级人物，然而正是对完美的追求让克里斯付出了代价。即使是财大气粗如EA，对给《银河飞将IV》砸下1400万美元开发费用的创纪录之举也只能说下不为例，加上销量不如三代的事实，克里斯的高标准严要求与EA的循规较矩自然难以调和。另一方面，媒体对他所推崇的互动电影也一直持有“看电影”与“玩游戏”是否本末倒置的质疑。就在这些纷纷扰扰当中，1996年克里斯结束了与EA/Origin的合同。



“飞将传说”以《世纪的预言》黄金版而告段落。

带着未尽的梦想悄然离开，次年弟弟艾林完成《银河私掠者II黑暗之渊》(Privateer 2: The Darkening)后也步其后尘挂冠而去。

所幸“飞将传奇”并未因罗伯特兄弟的退出戛然而止，



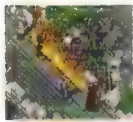
## 历史History

射击典范的《铁血十字军》(Crusader)系列,倍受争议的《异教徒》引擎经改进后在这里反而焕发光彩,细腻的画面、流畅的动作和精心设计的关卡谜题都给玩家留下深刻印象。此外,出自沃伦·斯派特之手的《网络奇兵》(System Shock)也把《地下创世纪》的精华再次发扬光大,以独特的视角展现未来网络世界的诡异莫测。

## 最终幻想

在业界大鳄EA看来,将牌子弹响亮的Origin纳入帐下后唯一需要关心的就是如何榨出更多的市场价值。在EA的指挥棒下,Origin的规模迅速扩大,业务上则是PC与游戏平台“齐抓并举”。由此带来的人员流动加剧、管理方式变更、原本充满创造性的工作丧失活力等,都不免让手下打江山的理查德心怀抵触。尽管他还是开发部门的主心骨,但在制定决策上已经沦为配角,而《创世纪VIII》失利的阴霾仍挥之不去。

正是网络——这场注定要改变未来的革命——让“不列颠之王”看到了创造新世界的转机。当玩“泥巴”(MUD)还只是电脑贵族的活动时,他就敏锐的察觉到网络的普及将要产生的影响。《创世纪》中充满丰富、真实的细节,但单个玩家与环境的互动毕竟有限,如果所有角色都由玩家来扮演,就能通过真正意义上的互动构建出一个虚拟而完整的社会生态体系,这就是《网络创世纪》(Ultima Online)的目标。不过这个宏伟设想从1995年开始运转时就不太顺利,要让上千人同时“生活”在还不成熟的网格里几乎是可能完成的任务,EA高层对此也是大摇其头。但理查德和助手们还是坚持了下来,而全球的RPG迷们也在期待这部经典的脱胎换骨。一年后UO的首次公开测试就有5万多名玩家提交申请,反应如此踊跃更坚定了摸路者们的信心。



1997年9月UO正式投入商业运营,尽管它并非开路先锋,但它是被推到了第一部成功



《网络创世纪》让玩家在虚拟社会中体验人生,而不列颠王在UO测试中扮演“神圣的毁灭性”角色,多少带有些黑色幽默的意味。

的大型网络图形RPG的宝座上。其实最初的UO尚“发育不全”,网络延迟和系统崩溃属于家常便饭,程序的漏洞导致恶意PK盛行,甚至连“不列颠之王”也曾难逃毒手。完善游戏的过程理查德用了“地狱”般的感受来形容,包括应付一些玩家以游戏实际表现与广告宣传不符为由告上法庭要求赔偿等事件。但不可否认的是Origin抓住了网络时代的脉搏,再次独领风骚,正像当年的《创世纪I》树立了业内标准。如理查德所言,“我们提供的不只是产品,更是一项服务”,其后几年Origin又发布了UO的多个改进版本,已有30万玩家通过世界各地的官方服务器在虚拟世界中体验不同的人生。



创世纪IX升腾:在技术上和游戏玩法上的革新,使这一经典系列的地位持续稳固如此令人扼腕

表面的风光无法消除Origin暗藏的危机。UO的火爆使得一贯“钱”看的EA来了个180度大转弯,决定让Origin全面转向网络游戏。但这又造成比UO更早启动的《创世纪IX升腾》(Ultima IX: Ascension)几起几落,直到1999年底才匆忙推出。圣者与守护者们的最后大决战却因为硬件兼容性等各种问题变成一场闹剧,这部最终三部曲的完结篇甚至被评为年度最令人失望的作品之一。眼看倾注了无数心血的一代经典如此收场,理查德与EA管理层的关系更是火上浇油。终于在2000年3月30日,“不列颠之王”与Origin公司的合约中再签了这个爆炸性的消息:因商业危机而中止合作。这段色彩,但也成为Origin走上末路开始。

为了抢得市场先机,Origin内部确立了以UO2为首的下一代网游开发项目,然而计划赶不上变化,2001年3月EA突然宣布取消《网络创世纪世界》(Ultima World Online)即

UO2,理由是集中资源巩固现有的UO体系更为有利,Origin因此失去了一批员工而元气大伤。“风雨的街头,招牌还能挂多久”,即使是由前Microprose的F将安迪·霍利斯(Andy Hollis)出任掌门人也没能改变这家老店的最终命运。出于战略整合的考虑,2004年3月EA决定关闭Origin的奥斯汀总部,人员或被遣散或并入其它开发中心。而就在本文完稿前,又传来原定作为UO2替代品的《创世纪X奥德赛》(Ultima X: Odyssey)被取消的消息,成为这曲挽歌的最后余韵。



“不列颠之王”安迪·霍利斯,而在今年E3上硬生生逼着EA宣布与韩国公司合作的网游新作

出上演时间长达20余年的辉煌大戏就这样黯然谢幕了,但在忠实玩家心目中,Origin作为永远走在时代前列的旗手,其地位将难以被取代和超越。从上下求索的《创世纪》到壮怀激烈的《银河飞将》,无论是技术上还是艺术上的成就都已在游戏史上烙下了不可磨灭的印记。尽管承载Origin血统的只剩下《网络创世纪》,剧中的主角们却没有停止追梦的步伐。克里斯亲自执导的电影版《银河飞将》虽票房不佳,但创办的Digital Anvil继续谱写着太空传奇。“不列颠之王”也没有退出江湖,盖瑞特兄弟离开Origin Systems(起源)又成立了Destination Games(终点)。2001年4月,韩国NCSoft公司在美国德州的奥斯汀建立了NCsoft Austin子公司,其创办者正是盖瑞特兄弟和公司伙伴斯塔尔·朗(Starr Long),在以下一代网络游戏的技术研发为目标道路上,他们发出的还是同一个声音:“我们仍在创造世界”(We still create worlds)。



风雨飘摇中的玩家基地Origin总部,这是人员离散前最后的凄凉景象







情的音乐,20世纪50年代兴起于美国。由美国南部的乡村歌手在演唱中吸取黑人音乐的元素而逐渐形成。其中美国布鲁斯歌曲、西部乡村音乐、黑人音乐中的节奏成份和布鲁斯音调等融为一体。通常除经常多用吉它、贝司、鼓等乐器演奏外,与现代摇滚乐与诸多现代音乐元素相融合,更多地利用电子合成乐器,造出大量的音色冲击,有全新的声音与感受。如果说摇滚乐是一种音乐风格,更不如说它代表的是一种思想。摇滚乐一个简单的名字却是一个复杂的体系,它本身是多元化的。

### HardCore 代表作:WWE

"If you smell what The Rock is cooking" The Rock 总是伴随着这句话经典的时间出场。随后便是一阵狂躁的吉它。

每一位摔跤选手都会伴随着属于自己的音乐出场。The Rock Stone Cold Steve Austin, Rikishi、HHH、Kane、Lita 所有的 WWE 选手都拥有属于自己的音乐。我们能明显感觉到各个 WWE 巨星的独特个人色彩。当游戏音乐想起,让我感觉完全置身于 WWE 的摔跤场上。最早的 WWE 音乐具有强烈的种族色彩。随着时间的转移,WWE 的音乐也顺应时代的潮流,加入了一份暴力的终结者金属风格。可以说 WWE 的音乐是美式风格音乐的完美诠释。

### Hip-Hop 代表作:NBA 2004



Black Eyed Peas 乐队和黑人歌手 Jamarie Dupri 在 NBA Live 2004 中演绎嘻哈。

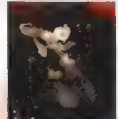


NBA 也许是最能代表欧美音乐发展潮流的音乐,NBA 系列游戏的音乐可以算是欧美摇滚音乐风向标。每年 NBA 的主要音乐都是当年最为流行的摇滚乐类型。经历了 Hard Rock 的年代,Hip-Hop 已经成为了 NBA2004 主旋律。

### 轻摇滚代表作:家园

众所周知,《家园》的游戏音乐是由著名的摇滚乐队 YES 所谱曲,大气的音乐旋律、完美的主唱嗓音,组成了《家园》的高声。

### 摇滚拼盘代表作:托尼·霍克劲爆职业滑板



著名滑板运动员 Tony Hawk 的配乐也被收录于《托尼·霍克劲爆职业滑板》之中。

单以 Tony Hawk 系列游戏最新一代 Tony Hawk's Underground 为例,游戏中收录了来自 15 支乐队的 77 首摇滚歌曲,歌曲类型基本上包含了所有的摇滚音乐风格。霍克专辑 Heavy Metal 收录了 15 首 Hip-hop,算是最值得收藏的摇滚拼盘。

除去摇滚乐,在 19 世纪到 20 世纪 70 年代的游戏音乐中,除了摇滚乐外,还有大量的轻音乐。也许我们很难说出在那些年代的那些音乐是什么样的风格,但是他们都具有很强的历史烙印。这其中不乏国外的民间音乐,当然少不了气势恢弘、感情细腻、表现力无限丰富的交响乐元素。早在 16~17 世纪,交响乐便被用于歌剧,和清唱剧,后来由于 19 世纪,18 世纪形成了严格的音乐结构体系,达到了顶峰的鼎盛时代。而后,随着近代有声电影的出现,再次为交响乐的表现提供了舞台,使得交响乐和特殊的音乐形式,在电影中占据重要位置,成为影片情节服务的必要组成部分。由此演化而来的近现代交响



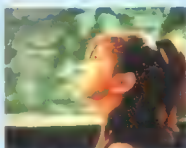
为《家园》制作音乐的著名摇滚乐队 YES

## 十大“明星效应”游戏金曲

评选十大金曲不是一件讨好的事,因为每个人心里都有自己的评选标准,特别是对于音乐方面的选择。以下选出的十大游戏金曲并非完全依照音乐本身的客观评选出来,大概歌手才是成功的根本原因。凭借这些乐坛响当当的名号给游戏新游戏带来更多的号召力,这算是明星效应。

(以下歌手及歌曲排名不分先后)

### 1 Key To My Heart(《宿命传说II》)仓木麻衣



传说系列向来有邀请歌手演唱主题曲的习惯,《幻想传说》的主题曲《梦は終わらないこぼれ落ちる時の》是由坂本昌之演唱,《宿命传说》主题曲《梦であるように》由 DEEN 演唱,《仙乐传说》主题曲 STAR HEAVEN 由 DAY AFTER TOMORROW 演唱……每一代的主旋律都带得一片精彩之声。这次的《宿命传说II》请来的是仓木麻衣,主题曲名为 Key To My Heart。此曲收录在仓木麻衣专辑 FAIRY TALE 中。《宿命传说》剧情情感很强的日式英雄风格,主题曲 Key To My Heart 是一首抒情与中板混合的作品,仓木麻衣充满透明感的嗓音将歌曲完美诠释。



### 2 Simple and Clean(《王国之心》)宇多田光



由宇多田光亲自作曲作词的《王国之心 FM》主题曲 Simple and Clean 是一首将国际化音乐。宇多田光在日本都拥有很高的人气,这也是 SQUARE 选择她来演唱游戏主题曲的主要原因。

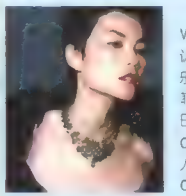
Simple and Clean 是《王国之心》初回日文版主题曲《光》的 REMIX 版本。《光》在日本推出单曲 CD 时大获好评,《王国之心 FM》将此曲重新编曲混音。之所以选择 Simple and Clean 而放弃《光》除个人喜好外,更主要的原因是 Simple and Clean 更为国际化,这与《王国之心》走国际化道路的外表更为吻合。

### 3 俄罗斯轮盘(《鬼武者II》)布袋寅泰

作为一位横扫 80 年代至 90 年代,甚至跨越 21 世纪的日本摇滚老将,布袋寅泰的丰功伟绩,一向在日本乐坛与歌迷之间备受推崇。在物欲横流之风《鬼武者II》中,CAPCOM 不但大胆“雇佣”了已故日本影星松田优作,更请来了布袋寅泰演唱游戏主题曲《俄罗斯轮盘》。从游戏中附赠的 MTV 中可以感受到布袋寅泰一贯华丽而狂躁的摇滚本色。该曲也收录在 2002 年布袋寅泰的专辑 SCORPIO RISING 当中。



### 4 Eyes On Me(《最终幻想VII》)王菲



由 Nobuo Uematsu 制作,王菲演唱的《最终幻想VII》主题曲 Eyes On Me 无疑日本游戏音乐在中国认知度最高的。Eyes On Me 继承了“最终幻想”系列音乐的特点,让一个凄美的爱情故事更加感人。这首歌曲王菲演唱后,一度尝试英文。随着《最终幻想VIII》在日本的热卖,Eyes On Me 在日本造成轰动,曾经打入 ORICON 最新单曲排行榜前十名,是 TOP10 榜上唯一由华人歌手演唱的歌曲。在国内凭借王菲的影射力,Eyes On Me 成为了最深入人心的游戏音乐。





乐在表现上,它更懂得去制造一种“诞生更多人的声音”的氛围,相反,如果可能的话,笔者希望将游戏音乐与电影一样的“综合艺术”表现形式,而音乐自然是其中不可或缺的元素。因此游戏为音乐在现实的应用提供了新的机会,也吸引了更多年轻人加入“爱好古典音乐人的行列”。

### 神话时代代表作:神话时代

神话时代,比如埃及、希腊,二是最具代表性的神话时代作为游戏的主角,与这个时代对应的音乐自然也具有相似的特点:神秘、色彩。游戏开发者在深入研究了这一文明发展流程的同时,将音乐中的逻辑、韵味具有一致性,鲜明的民族特色正是游戏音乐风格的本色,但音乐游戏音乐就足以将位置回西方文明的发源地。



古典时代埃及文明风格游戏中的城市

1. Esraj
2. Bulbul Tara
3. Talking Drum
4. Tuned Drum
5. Mini-Djembe
6. Tambourine
7. Misc. Wooden flutes
8. Maracas

### 近代战争风格代表作:荣誉勋章

战争题材的游戏一般都是FPS,或是RTS,FPS类游戏节奏更多的,音乐到了游戏音乐的创作上,当然在战斗节奏中是故事发展情节,需要更多的BGM,RTS对音乐的要求比FPS要高,二战游戏的节奏中大多以鼓乐、喇叭、军乐的节奏,而在表现上,它更注重,最显著的音乐风格可曾选择军乐风格,表现力强的、节奏方式,这一点,它比FPS游戏更相似。

西方音乐到近代代表作:荣誉勋章

GTA最著名的“电台”系统可以算是游戏中的“新鲜”元素,在《侠盗猎车手:罪恶都市》中收录即共有8个频道,分别代表了不同风格风格的音乐:摇滚乐、古典乐、女性流行、舞曲、嘻哈。每一个频道都有各自的DJ,GTA的电台可以满足所有玩家的想象,这能想起的音乐风格只有想不到的,没有找不到的。

## 日本——全球音乐文化在这里融合

日本游戏产业相当发达,从上世纪80年代的游戏产业开始得到了蓬勃的发展,游戏音乐作为游戏的重要组成部分,在业界已经走过了三十年的历程,你可以看到更多的游戏音乐CD,甚至有了自己的“日本音乐排行榜”,像著名的《最终幻想》就是最为成功的游戏音乐之一,曾获得过日本公信榜排行榜的10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30、31、32、33、34、35、36、37、38、39、40、41、42、43、44、45、46、47、48、49、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、60、61、62、63、64、65、66、67、68、69、70、71、72、73、74、75、76、77、78、79、80、81、82、83、84、85、86、87、88、89、90、91、92、93、94、95、96、97、98、99、100、101、102、103、104、105、106、107、108、109、110、111、112、113、114、115、116、117、118、119、120、121、122、123、124、125、126、127、128、129、130、131、132、133、134、135、136、137、138、139、140、141、142、143、144、145、146、147、148、149、150、151、152、153、154、155、156、157、158、159、160、161、162、163、164、165、166、167、168、169、170、171、172、173、174、175、176、177、178、179、180、181、182、183、184、185、186、187、188、189、190、191、192、193、194、195、196、197、198、199、200、201、202、203、204、205、206、207、208、209、210、211、212、213、214、215、216、217、218、219、220、221、222、223、224、225、226、227、228、229、230、231、232、233、234、235、236、237、238、239、240、241、242、243、244、245、246、247、248、249、250、251、252、253、254、255、256、257、258、259、260、261、262、263、264、265、266、267、268、269、270、271、272、273、274、275、276、277、278、279、280、281、282、283、284、285、286、287、288、289、290、291、292、293、294、295、296、297、298、299、300、301、302、303、304、305、306、307、308、309、310、311、312、313、314、315、316、317、318、319、320、321、322、323、324、325、326、327、328、329、330、331、332、333、334、335、336、337、338、339、340、341、342、343、344、345、346、347、348、349、350、351、352、353、354、355、356、357、358、359、360、361、362、363、364、365、366、367、368、369、370、371、372、373、374、375、376、377、378、379、380、381、382、383、384、385、386、387、388、389、390、391、392、393、394、395、396、397、398、399、400、401、402、403、404、405、406、407、408、409、410、411、412、413、414、415、416、417、418、419、420、421、422、423、424、425、426、427、428、429、430、431、432、433、434、435、436、437、438、439、440、441、442、443、444、445、446、447、448、449、450、451、452、453、454、455、456、457、458、459、460、461、462、463、464、465、466、467、468、469、470、471、472、473、474、475、476、477、478、479、480、481、482、483、484、485、486、487、488、489、490、491、492、493、494、495、496、497、498、499、500、501、502、503、504、505、506、507、508、509、510、511、512、513、514、515、516、517、518、519、520、521、522、523、524、525、526、527、528、529、530、531、532、533、534、535、536、537、538、539、540、541、542、543、544、545、546、547、548、549、550、551、552、553、554、555、556、557、558、559、560、561、562、563、564、565、566、567、568、569、570、571、572、573、574、575、576、577、578、579、580、581、582、583、584、585、586、587、588、589、590、591、592、593、594、595、596、597、598、599、600、601、602、603、604、605、606、607、608、609、610、611、612、613、614、615、616、617、618、619、620、621、622、623、624、625、626、627、628、629、630、631、632、633、634、635、636、637、638、639、640、641、642、643、644、645、646、647、648、649、650、651、652、653、654、655、656、657、658、659、660、661、662、663、664、665、666、667、668、669、670、671、672、673、674、675、676、677、678、679、680、681、682、683、684、685、686、687、688、689、690、691、692、693、694、695、696、697、698、699、700、701、702、703、704、705、706、707、708、709、710、711、712、713、714、715、716、717、718、719、720、721、722、723、724、725、726、727、728、729、730、731、732、733、734、735、736、737、738、739、740、741、742、743、744、745、746、747、748、749、750、751、752、753、754、755、756、757、758、759、760、761、762、763、764、765、766、767、768、769、770、771、772、773、774、775、776、777、778、779、780、781、782、783、784、785、786、787、788、789、790、791、792、793、794、795、796、797、798、799、800、801、802、803、804、805、806、807、808、809、810、811、812、813、814、815、816、817、818、819、820、821、822、823、824、825、826、827、828、829、830、831、832、833、834、835、836、837、838、839、840、841、842、843、844、845、846、847、848、849、850、851、852、853、854、855、856、857、858、859、860、861、862、863、864、865、866、867、868、869、870、871、872、873、874、875、876、877、878、879、880、881、882、883、884、885、886、887、888、889、890、891、892、893、894、895、896、897、898、899、900、901、902、903、904、905、906、907、908、909、910、911、912、913、914、915、916、917、918、919、920、921、922、923、924、925、926、927、928、929、930、931、932、933、934、935、936、937、938、939、940、941、942、943、944、945、946、947、948、949、950、951、952、953、954、955、956、957、958、959、960、961、962、963、964、965、966、967、968、969、970、971、972、973、974、975、976、977、978、979、980、981、982、983、984、985、986、987、988、989、990、991、992、993、994、995、996、997、998、999、1000、1001、1002、1003、1004、1005、1006、1007、1008、1009、1010、1011、1012、1013、1014、1015、1016、1017、1018、1019、1020、1021、1022、1023、1024、1025、1026、1027、1028、1029、1030、1031、1032、1033、1034、1035、1036、1037、1038、1039、1040、1041、1042、1043、1044、1045、1046、1047、1048、1049、1050、1051、1052、1053、1054、1055、1056、1057、1058、1059、1060、1061、1062、1063、1064、1065、1066、1067、1068、1069、1070、1071、1072、1073、1074、1075、1076、1077、1078、1079、1080、1081、1082、1083、1084、1085、1086、1087、1088、1089、1090、1091、1092、1093、1094、1095、1096、1097、1098、1099、1100、1101、1102、1103、1104、1105、1106、1107、1108、1109、1110、1111、1112、1113、1114、1115、1116、1117、1118、1119、1120、1121、1122、1123、1124、1125、1126、1127、1128、1129、1130、1131、1132、1133、1134、1135、1136、1137、1138、1139、1140、1141、1142、1143、1144、1145、1146、1147、1148、1149、1150、1151、1152、1153、1154、1155、1156、1157、1158、1159、1160、1161、1162、1163、1164、1165、1166、1167、1168、1169、1170、1171、1172、1173、1174、1175、1176、1177、1178、1179、1180、1181、1182、1183、1184、1185、1186、1187、1188、1189、1190、1191、1192、1193、1194、1195、1196、1197、1198、1199、1200、1201、1202、1203、1204、1205、1206、1207、1208、1209、1210、1211、1212、1213、1214、1215、1216、1217、1218、1219、1220、1221、1222、1223、1224、1225、1226、1227、1228、1229、1230、1231、1232、1233、1234、1235、1236、1237、1238、1239、1240、1241、1242、1243、1244、1245、1246、1247、1248、1249、1250、1251、1252、1253、1254、1255、1256、1257、1258、1259、1260、1261、1262、1263、1264、1265、1266、1267、1268、1269、1270、1271、1272、1273、1274、1275、1276、1277、1278、1279、1280、1281、1282、1283、1284、1285、1286、1287、1288、1289、1290、1291、1292、1293、1294、1295、1296、1297、1298、1299、1300、1301、1302、1303、1304、1305、1306、1307、1308、1309、1310、1311、1312、1313、1314、1315、1316、1317、1318、1319、1320、1321、1322、1323、1324、1325、1326、1327、1328、1329、1330、1331、1332、1333、1334、1335、1336、1337、1338、1339、1340、1341、1342、1343、1344、1345、1346、1347、1348、1349、1350、1351、1352、1353、1354、1355、1356、1357、1358、1359、1360、1361、1362、1363、1364、1365、1366、1367、1368、1369、1370、1371、1372、1373、1374、1375、1376、1377、1378、1379、1380、1381、1382、1383、1384、1385、1386、1387、1388、1389、1390、1391、1392、1393、1394、1395、1396、1397、1398、1399、1400、1401、1402、1403、1404、1405、1406、1407、1408、1409、1410、1411、1412、1413、1414、1415、1416、1417、1418、1419、1420、1421、1422、1423、1424、1425、1426、1427、1428、1429、1430、1431、1432、1433、1434、1435、1436、1437、1438、1439、1440、1441、1442、1443、1444、1445、1446、1447、1448、1449、1450、1451、1452、1453、1454、1455、1456、1457、1458、1459、1460、1461、1462、1463、1464、1465、1466、1467、1468、1469、1470、1471、1472、1473、1474、1475、1476、1477、1478、1479、1480、1481、1482、1483、1484、1485、1486、1487、1488、1489、1490、1491、1492、1493、1494、1495、1496、1497、1498、1499、1500、1501、1502、1503、1504、1505、1506、1507、1508、1509、1510、1511、1512、1513、1514、1515、1516、1517、1518、1519、1520、1521、1522、1523、1524、1525、1526、1527、1528、1529、1530、1531、1532、1533、1534、1535、1536、1537、1538、1539、1540、1541、1542、1543、1544、1545、1546、1547、1548、1549、1550、1551、1552、1553、1554、1555、1556、1557、1558、1559、1560、1561、1562、1563、1564、1565、1566、1567、1568、1569、1570、1571、1572、1573、1574、1575、1576、1577、1578、1579、1580、1581、1582、1583、1584、1585、1586、1587、1588、1589、1590、1591、1592、1593、1594、1595、1596、1597、1598、1599、1600、1601、1602、1603、1604、1605、1606、1607、1608、1609、1610、1611、1612、1613、1614、1615、1616、1617、1618、1619、1620、1621、1622、1623、1624、1625、1626、1627、1628、1629、1630、1631、1632、1633、1634、1635、1636、1637、1638、1639、1640、1641、1642、1643、1644、1645、1646、1647、1648、1649、1650、1651、1652、1653、1654、1655、1656、1657、1658、1659、1660、1661、1662、1663、1664、1665、1666、1667、1668、1669、1670、1671、1672、1673、1674、1675、1676、1677、1678、1679、1680、1681、1682、1683、1684、1685、1686、1687、1688、1689、1690、1691、1692、1693、1694、1695、1696、1697、1698、1699、1700、1701、1702、1703、1704、1705、1706、1707、1708、1709、1710、1711、1712、1713、1714、1715、1716、1717、1718、1719、1720、1721、1722、1723、1724、1725、1726、1727、1728、1729、1730、1731、1732、1733、1734、1735、1736、1737、1738、1739、1740、1741、1742、1743、1744、1745、1746、1747、1748、1749、1750、1751、1752、1753、1754、1755、1756、1757、1758、1759、1760、1761、1762、1763、1764、1765、1766、1767、1768、1769、1770、1771、1772、1773、1774、1775、1776、1777、1778、1779、1780、1781、1782、1783、1784、1785、1786、1787、1788、1789、1790、1791、1792、1793、1794、1795、1796、1797、1798、1799、1800、1801、1802、1803、1804、1805、1806、1807、1808、1809、1810、1811、1812、1813、1814、1815、1816、1817、1818、1819、1820、1821、1822、1823、1824、1825、1826、1827、1828、1829、1830、1831、1832、1833、1834、1835、1836、1837、1838、1839、1840、1841、1842、1843、1844、1845、1846、1847、1848、1849、1850、1851、1852、1853、1854、1855、1856、1857、1858、1859、1860、1861、1862、1863、1864、1865、1866、1867、1868、1869、1870、1871、1872、1873、1874、1875、1876、1877、1878、1879、1880、1881、1882、1883、1884、1885、1886、1887、1888、1889、1890、1891、1892、1893、1894、1895、1896、1897、1898、1899、1900、1901、1902、1903、1904、1905、1906、1907、1908、1909、1910、1911、1912、1913、1914、1915、1916、1917、1918、1919、1920、1921、1922、1923、1924、1925、1926、1927、1928、1929、1930、1931、1932、1933、1934、1935、1936、1937、1938、1939、1940、1941、1942、1943、1944、1945、1946、1947、1948、1949、1950、1951、1952、1953、1954、1955、1956、1957、1958、1959、1960、1961、1962、1963、1964、1965、1966、1967、1968、1969、1970、1971、1972、1973、1974、1975、1976、1977、1978、1979、1980、1981、1982、1983、1984、1985、1986、1987、1988、1989、1990、1991、1992、1993、1994、1995、1996、1997、1998、1999、2000、2001、2002、2003、2004、2005、2006、2007、2008、2009、2010、2011、2012、2013、2014、2015、2016、2017、2018、2019、2020、2021、2022、2023、2024、2025、2026、2027、2028、2029、2030、2031、2032、2033、2034、2035、2036、2037、2038、2039、2040、2041、2042、2043、2044、2045、2046、2047、2048、2049、2050、2051、2052、2053、2054、2055、2056、2057、2058、2059、2060、2061、2062、2063、2064、2065、2066、2067、2068、2069、2070、2071、2072、2073、2074、2075、2076、2077、2078、2079、2080、2081、2082、2083、2084、2085、2086、2087、2088、2089、2090、2091、2092、2093、2094、2095、2096、2097、2098、2099、2100、2101、2102、2103、2104、2105、2106、2107、2108、2109、2110、2111、2112、2113、2114、2115、2116、2117、2118、2119、2120、2121、2122、2123、2124、2125、2126、2127、2128、2129、2130、2131、2132、2133、2134、2135、2136、2137、2138、2139、2140、2141、2142、2143、2144、2145、2146、2147、2148、2149、2150、2151、2152、2153、2154、2155、2156、2157、2158、2159、2160、2161、2162、2163、2164、2165、2166、2167、2168、2169、2170、2171、2172、2173、2174、2175、2176、2177、2178、2179、2180、2181、2182、2183、2184、2185、2186、2187、2188、2189、2190、2191、2192、2193、2194、2195、2196、2197、2198、2199、2200、2201、2202、2203、2204、2205、2206、2207、2208、2209、2210、2211、2212、2213、2214、2215、2216、2217、2218、2219、2220、2221、2222、2223、2224、2225、2226、2227、2228、2229、2230、2231、2232、2233、2234、2235、2236、2237、2238、2239、2240、2241、2242、2243、2244、2245、2246、2247、2248、2249、2250、2251、2252、2253、2254、2255、2256、2257、2258、2259、2260、2261、2262、2263、2264、2265、2266、2267、2268、2269、2270、2271、2272、2273、2274、2275、2276、2277、2278、2279、2280、2281、2282、2283、2284、2285、2286、2287、2288、2289、2290、2291、2292、2293、2294、2295、2296、2297、2298、2299、2300、2301、2302、2303、2304、2305、2306、2307、2308、2309、2310、2311、2312、2313、2314、2315、2316、2317、2318、2319、2320、2321、2322、2323、2324、2325、2326、2327、2328、2329、2330、2331、2332、2333、2334、2335、2336、2337、2338、2339、2340、2341、2342、2343、2344、2345、2346、2347、2348、2349、2350、2351、2352、2353、2354、2355、2356、2357、2358、2359、2360、2361、2362、2363、2364、2365、2366、2367、2368、2369、2370、2371、2372、2373、2374、2375、2376、2377、2378、2379、2380、2381、2382、2383、2384、2385、2386、2387、2388、2389、2390、2391、2392、2393、2394、2395、2396、2397、2398、2399、2400、2401、2402、2403、2404、2405、2406、2407、2408、2409、2410、2411、2412、2413、2414、2415、2416、2417、2418、2419、2420、2421、2422、2423、2424、2425、2426、2427、2428、2429、2430、2431、2432、2433、2434、2435、2436、2437、2438、2439、2440、2441、2442、2443、2444、2445、2446、2447、2448、2449、2450、2451、2452、2453、2454、2455、2456、2457、2458、2459、2460、2461、2462、2463、2464、2465、2466、2467、2468、2469、2470、2471、2472、2473、2474、2475、2476、2477、2478、2479、2480、2481、2482、



## 6、《索尼克》系列

Sonic 大部分音乐是由 Jun Senoue 制作的, 游戏音乐风格多样, 涵盖了摇滚、爵士、Hip-Hop、重金属……等几乎所有的音乐类型。在 Sonic 的铃声 CD 中, 我们可以找到代表每一个角色独有的音乐和声效, 游戏的原声 CD 更是索尼克无法错过的收藏瑰宝。同时, 作为 SEGA 当家作品, 索尼克的音乐更可在 SEGA 的纪念专辑中出现, 足见其地位。



## 7、《合金装备》系列

Harry Gregson 制作的“合金装备”系列音乐在游戏音乐中同样属于佼佼者。MGS 的音乐最重要的作用是给玩家带来最为真切地代入感, 在烘托游戏气氛上居功至伟。MGS 系列游戏的音乐不仅受到玩家的推崇, 在“专业”音乐迷中间同样有着良好的口碑。MGS 就像一部电影, MGS 的音乐就像电影原声。“合金装备”系列游戏共发行过 4 版 CD, 并且在 Konami Game Music Now 1999 中同样收录“合金装备”的主题曲。

## 8、《寂静岭》系列

Konami 每发行一款《寂静岭》的作品都会发行相应的游戏原声 CD, 迄今共发行过 4 张。由 Akira Yamaoka 制作的音乐随时随地都在营造着恐怖的气氛。游戏的成功带动了其音乐的成功, CD 在日本与欧美都获得了惊人的销量。



## 9、《功夫小子》

Paranoia Kung Fu Fighting, Captain Jack and Samba de Janeiro……在 DDR 中收录了大量经典音乐的 REMIX 版本。尽管不是原创音乐, 但凭借这些家喻户晓的歌曲, 以及跳舞机在亚洲地区的流行, DDR 游戏音乐 CD 已经成为了一个经典的系列。最新发行的版本为 DDR MAX2 7th MIX Original Soundtrack, 大有赶超传统 (NOW) 音乐系列的势头。

## 10、《勇者斗恶龙》系列

就像前文提到的《勇者斗恶龙》的主题曲曾经作为一首打榜的单曲风光一时, “勇者斗恶龙”系列游戏原声 CD 与再配器版 CD 在日本本土也具有相当的销量。不仅如此, ENIX 曾经为《勇者斗恶龙》特别制作了 CD 剧场, 完成了游戏产业的一次创新。与赛尔达相同, 在 2002 年曾举办过大型的《勇者斗恶龙》音乐会, 并录制成专辑 Dragon Quest IV Concert live 在 2002 发行。



## 5 梦想天空 | 《仙境传说 Online》孙燕姿

孙燕姿以八位数的酬劳为《仙境传说 Online》代言, 并亲自演唱《仙境传说》中文版主题曲《梦想天空》。千万的身价足以证明孙燕姿的唱功和影响力, 清新而富有朝气的《仙境传说》请来孙燕姿作为代言人并演唱主题曲再合适不过。《梦想天空》音乐虽表现平平, 并没有什么惊人的地方, 但歌词还是能充分表现玩家在网络游戏世界中的心态, 表现《玩家在网络游戏对梦想的追求, 网络游戏世界是玩家最容易实现梦想的地方。是的, “梦想让空心也自由/梦想天空没有界限……”



## 6 爱的领域 | 《神之领域》F4



《神之领域》的代言人共有 3 位: 梁咏琪、蔡依林和 F4, 而最深入人心的当数由蔡依林演唱的《看我七十二变》, 选择放弃《看我七十二变》是因为这首歌并没有被使用到游戏中, 是以广告歌曲的身份出现的, 而《爱的领域》则是一首完全属于游戏的音乐, 并与游戏以一种更为紧密的方式结合起来。在游戏中, 当玩家在游戏中的虚拟婚礼时, F4 充满情感的《爱的领域》的歌声就会出现, 给你们的婚礼增添了一份温馨的感觉。

## 7 非兽人 | 《魔兽争霸 III》周杰伦

2003 年 7 月的娱乐圈两大超级盛事: 游戏界的《魔兽争霸 III》上市、流行乐坛的超级天王周杰伦即将发片, 在追求极致大化下相互结合在一起, 周杰伦担任《魔兽争霸 III》台湾地区代言人, 《魔兽争霸 III》的中文主题曲《非兽人》也由周杰伦演唱。在听完这首歌, 看完歌词后, 玩家们都觉得曲调与歌词相当写实。按照周杰伦的说法, 这首歌是他一个多月前看到《魔兽争霸 III》的游戏画面, 了解整个游戏故事内容后, 有感于下的。



## 8 这一生只为你 | 《剑侠情缘网络版》羽泉



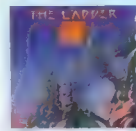
国内第一对唱组合羽泉, 国内最畅销软件开发商金山, 一首即顺听起来并不是那么完美的音乐在这两“强”联手打造下, 于游戏玩家中获得了巨大的成功。《这一生只为你》风格古典中蕴含着张扬, 深沉但不乏激情, 虽称不上精品也算佳作。商业化让这首歌和游戏得到了一定的成功, 但也似乎让双方同时失去了些什么……《这一生只为你》让金山放弃了一向追求的“古韵”游戏音乐风格, 让玩家放弃了一直以来对原创歌曲的个性。

## 9 Rockfella Skunk | FIFA 99 Fatboy Slim

FIFA 和《游戏》主题曲都各有所长, 其中作曲家最著名当数, 由在当时大红大紫的摇滚乐队 Blur 演唱 FIFA 99 主题曲 Song 2。狂躁的 Song 2 绝对可以让你在踢球之前心情澎湃。但是在此选择歌曲的过程中, 笔者发现了 FIFA 99 的主题曲 Rockfella Skunk。这首由 Fatboy Slim 演唱的歌曲曾是美国非主流电台点播量最高的一首作品, 但这样的成功却是在 FIFA 99 发行半年后才获得的, 这也许有游戏的一切功劳吧。



## 10 Homeworld | 《家园》YES



1999 年发行的具有创新意义的 RTS《家园》在游戏市场上得到了一个叫好却不叫座的结果, 被评为年度最佳游戏却销量平平。但其中的主题曲却得到了无数玩家的认可, 这就是由著名的摇滚乐团 YES 演唱的 Homeworld, 这首歌被收录到了 YES 的专辑 The Ladder 中。这是一首标准 YES 式的作品, 充满了大量悦耳的键盘, 伴随着主题极具特色的嗓音, 让这首 Homeworld 被众多玩家所喜爱, 同时在专辑中作为第一首主打歌曲出现可以证明 YES 对这首歌是多么的重视。





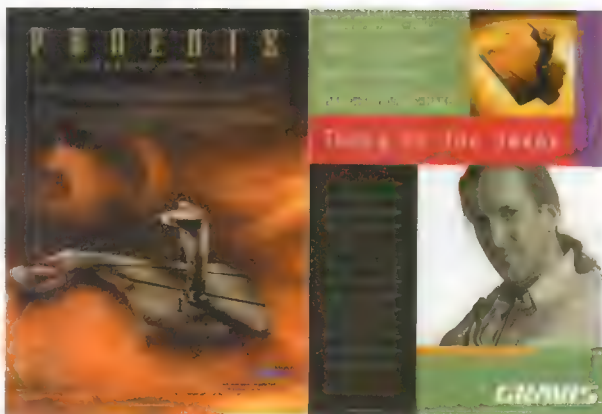
“最好的硬件，最好的软件  
加入 Voodoo。”

1997 年 3Dfx 已经成为 PC 游戏界迈入新时代的推动者，无数知名大作都在迫不及待的利用 Voodoo 硬件 3D 加速卡所带来的全新图像表现力，而玩家们也为 PC 游戏的全新景象而疯狂，无需更多话语，只需要 3D 图像佐证。

## 图鉴

“若是不能获胜  
那可没什么‘joy’  
所以我们不做玩具，我们生产  
行业工具”

1995 年 Gravis 面向铁杆玩家推出的高技术摇杆及手柄产品，以多功能、稳定耐用、可编程及高速响应能力，为其赢得了 1995 年度头名摇杆制造商的美誉，其中“火凤凰”飞行 & 武装控制系统更一度成为焦点。



DON'T JUST GO TO WORK,

DANCE TO THE MUSIC,

SING A SONG TO YOURSELF,



YOUR INITIALS  
ON THEIR  
NICKEL  
PLATED  
KULLS.



Microsoft

Don't just go to work,  
dance to the music,  
sing a song to yourself,  
then take a moment to  
celebrate your success.  
The Sidewinder 3D Pro  
is the perfect way to  
celebrate your success.  
It's the only game controller  
that can do it all.  
It's the only game controller  
that can do it all.  
It's the only game controller  
that can do it all.

“不要只是问鼎火箭，  
戏弄他们，哼着歌子，  
然后将你的大名刻在他们的  
脑袋上的定制护甲  
Sidewinder 3D Pro”

1996 年 Microsoft 推出它的“响尾蛇”系列 PC 游戏周边产品，数字光学定位技术，以及 Z 轴旋转的操作功能，价格定位于中低端市场及整机 OEM 市场，使这一产品系列迅速风靡。





“借助

### Sound Blaster Audigy 2 将你的耳朵指向后方。”

2003年 Creative 首次将家庭影院领域中  
最严格的 THX 6.1 环绕立体声认证引入 PC  
多媒体音效领域。同时还打造了 24bit EAX  
Advanced HD、192kHz DVD-Audio、106dB  
SNR 等全新应用支持。



“彻底革新

### 你与 PC 的互动途径 P5 未来就在掌中”

2003年 键盘 鼠标 鼠标,传统  
PC 的操控模式已很快要被人类似  
于掌上电脑的“格式化”了。解放  
你双手的束缚,塑造人类的天性。



“就是这儿

我解决掉三个家伙...  
并让他们哭得像小屁孩

就是这儿

我比任何人都  
更亲近劳拉

游戏由此开始  
N-GAGE”

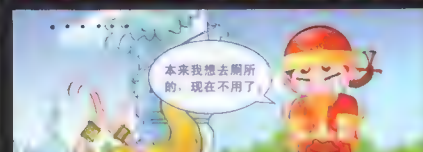
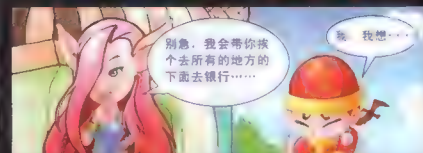
2003年 Nokia 为全球第  
一部以游戏功能为主机的  
手机梦圆了。强大的宣传攻  
势,但游戏掌机广阔市  
场的正位中,以及在手  
机市场的日渐萎缩,都使  
这部看上去完美的游戏手  
机陷入困境。

“WingMan 足以胜任终极操控  
我就喜欢这东西。估计!

WINGMAN EXTREME”

1996年 Logitech 定位于“产品人  
见人爱”的设计理念,在普及型市场  
上推出了这款结合了板板键鼠的  
人体工程学握感及全面软件兼容的  
超便携产品。





清华同方 蜗牛动漫工作室 联合出品 2004  
<http://www.kchd.com> <http://www.fancyworld.kchd.com> <http://www.3cgame.com>

### 反恐精英:CS之古文篇

一CT 掷弹，AK 弹尽，只剩剩。途遇两CT 慢行甚远。T 锁，投以雷。一CT 惧雷内，一CT 又从，复投之，后CT 止而前CT 又至。雷已尽，而两CT 并驱如故。T 大震，恐前后受其敌。顾野有A 门，楼主以箱积其后，苦蔽成丘。T 乃奔倚其下，奔AK 持刀。CT 不敢前，就就相向。少时，一CT 径去，其一CT 蹲于前。久之，奔M4，换持刀。T 暴起，以刀剪其头，又数刀毙之。转投A 门后，一CT 蹲其后，意将定狙以攻其后也。身已半露，露其头。T 自后暴其头，亦毙之。方将前CT 换刀，盖以诱敌。CT 亦毙矣！而顷刻两毙，禽兽之变诈几何哉，止增笑耳！

### 谨防抄袭

计算机课考试。  
 老师宣布考试纪律“大家把各自答案存到一张盘上。先做完的，把盘交到讲桌上。把盘的面朝下，不要被别人抄袭”

### 如此教材

前天翻了一翻一本《公务员计算机应用教程》教材，发现里面这样写着  
 一、计算机的启动方式有三种  
 1. 热启动  
 2. 冷启动  
 3. 用 Reset 键启动  
 二、子目录 就是根目录下面的子目录



### 超级游戏大作

小米是个游戏发烧友，大，游戏玩得快，小米去淘D 碟，看见一上写着“超级游戏大作，毫不留情夺取玩家暑期时光的力作，令你不自自自”顿时冒不自胜，将冲中冲了一张。

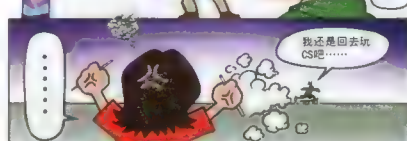
跑回家，东张西望，点击安装程序，一个漂亮的安装画面出现在电脑屏幕上，上面写着“健康游戏忠告 奉劝莫马玩家，本游戏难度较大，极少有玩家在两个月内通关。”拿我这样的超级玩家，自然是另当别论了！小米对此毫不在意，过了“安装向导”，显示器突然一黑，小米大惊——死机了！这时，画面打出几排字“祝贺你 安装完毕 谢谢你购买本公司的产品 恭喜你选择了一个精彩的游戏 现在你的电脑已被感染了300 美、2100 种病毒”

本游戏的目的在于训练玩家的杀毒技能，在杀毒中充分体会游戏的乐趣，杀毒游戏的主题详见游戏说明书，现在按回车退出安装，开始尽情享受——《病毒争霸之血与战车》

“游戏说明书”？我买的是D 碟啊！小米惨叫一声，就此不起。



### 人各有志





# Windows XP 新豪宅

盖兹改装他的豪宅,全面电子化,全面支持Windows XP,过不久他发现一些问题:

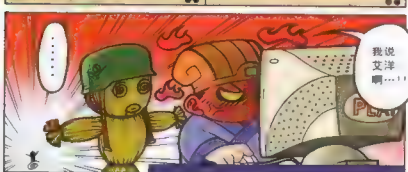
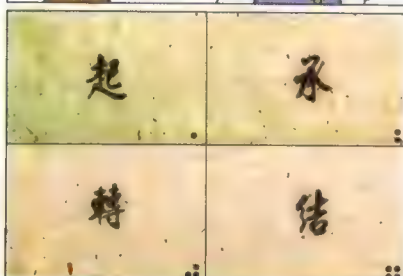
- 1.每次回家,前门打开的时间要花费两到三分钟。
- 2.马桶要冲水以前会询问:“马桶冲水会造成大便无法回收,您确定要冲马桶吗?”
- 3.微波炉和烤箱在要快完成以前会突然跳开,面板显示“系统发生无法回复的错误,您要再试一遍吗?”
- 4.即使是区区一把椅子坏掉,如果试图修复,会造成房子全倒,需要整修房子重建。
- 5.如果把窗户全部打开,房子会突然停电,并且发出警告“系统资源不足,请您关闭一些窗户”。
- 6.淋浴的时候热水器会自动进入省电模式,需要甩两下蓬蓬头才会恢复供应热水。
- 7.小偷闯入时,电视会自动打开,并且显示整间房子的地图。小偷可以按HELP键取得贵重物品清单的信息。
- 8.要使用电梯以前,必须先输入用户名称及密码,然后听计算机语音介绍如何使用电梯与逃生设备十分钟。
- 9.所有买的新家具必须是Microsoft兼容产品,否则会导致冰箱内物品遗失或烤箱包机烤焦面包等问题,严重时会造成房子倒塌。
- 10.盖兹要跟太热的时候,床铺语音会自动询问“这样有得性病的危险性,是否要继续?”

拉登惊现《三国杀英传3》!有图为证



停电的时候也能玩空档接龙

轩辕剑3天之痕 之 四格的真滴



2004年6月 KID-AI 文泽

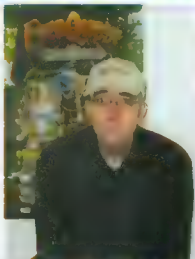
魔棒3 之 完美计划



2004年6月30日 KID-AI 文泽



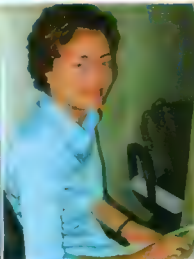
# 上海育碧的新拐点



前上任的副总裁·保罗·米根



前上任的副总裁·克劳普



由育碧总部调来接管工作的人力资源经理



育碧上海制作部负责人尤刚女士

对于育碧上海的制作部来说,2004年是关键一年。除了3个重要的移植项目——PS2版《幽灵行动II》Ghost Recon 2、PS2版《成义兄弟连》Brothers in Arms和Xbox版《噩梦魔魅II》Nightmare Creature 3,外,原创大作Xbox 2版《分裂细胞IV》(Splinter Cell 4)也已进入早期的技术研究阶段。待年底移植项目结束,制作人员就会全力投入《分裂细胞IV》的研发。

更为引人注目的是,育碧终于决定全面进入中国的网络游戏市场。经过十年多的市场调研,育碧上海已于今年年初成立了网络游戏事业部,专门负责面向国内市场的网络游戏项目的研发。同时,育碧还将《魔古门英雄无敌》授权于福建的一家网络游戏公司,由后者担任该系列网络版的制作。

如此多的重点项目同时上马,这在育碧上海制作部的历史上从未有过。由一个移植的制作基地,到今天把中国物美价廉的人力资源和大度的市场开发成就,有经验的制作者才获得了更多流动和创业的机会。未来一段时间内,中国游戏业的人才争夺战将趋于白热化。

转型既是一次机遇,也伴随着种种危机。首当其冲的是人才危机。由于本土企业对游戏研发日益重视,到外企对中国物美价廉的人力资源和大度的市场开发成就,有经验的制作者才获得了更多流动和创业的机会。未来一段时间内,中国游戏业的人才争夺战将趋于白热化。

去年底,育碧上海制作部曾失去一批人才,其中不乏骨干。当时《分裂细胞IV》正处于制作的关键时刻。外部机遇的增多是诱因之一,部分员工在经历数年的成长后,体味到“透明天花板”的坚硬冰冷,从而引发对自己职业生涯的再思考和再定位。这也是跨国公司普遍存在的问题。

谈及这次人才跳槽,一位育碧员工对记者说:“外部的诱惑永远都只是次要的,最主要的还是内因——做得不开心。工作很累,没有得到应有的尊重,创意受到压制,个人的职业发展前途黯淡。”

某一位员工的抱怨或许只是随意的发泄,但从不同位置上的不同员工口中得到相近的回答,我们不得不相信育碧上海在内部管理上确实存在一些值得商榷的地方。例如,法方管理层与中方员工之间的隔阂,部分法方员工与中方员工之间的矛盾,中方员工之间的派系之争,市场部与制作部之间的互不通气。

能够参与《分裂细胞IV》这样一款享誉全球的经典系列续作的创作,而且是在一个全新的平台上从零做起,应该是很多游戏制作者的梦想。但一些员工宁愿放弃这样的机会,也不愿被调入该小组,这足以说明问题的严重性。

为加强管理,今年年初,育碧将保罗·米根(Pau Meagan)和肯·克劳普(Ken Klop)从北美调至上海,担任育碧上海的副总,统管部门经理

和项目经理。两位副总个人能力不容置疑,而他们占据足够高的地位,可以得到来自总部的信任和有强有力的支持,显然更为重要。他们的到来,令育碧上海的内部管理产生了一定的改观。

每个公司都有自己的问题,在不同的发展阶段也必然会遇到不同的困难,但今年的育碧上海不容失败。2004年对于育碧上海来说是一个新的拐点,他们所面临的挑战异常艰巨。市场方面,新的网游项目将直接面对国内至少150款网络游戏的竞争,成败与否很可能会影响到育碧上海未来的发展方向。制作方面,有消息称日本的两大游戏巨头——世嘉和史克威尔艾尼克斯将在上海建立庞大的制作基地,育碧的一位中层管理者苦笑道:“别提了,受不了,抢人怎么办?”

人力资源目前已成为制约育碧上海制作部发展的最主要因素,他们急需补充新鲜血液。育碧负责人表示,公司将在明年3月份之前再招收150名员工,这将是育碧上海历史上的第二次大规模招人,也是规模最大的一次。

但合格的人才却难以寻觅。据一位部门经理透露,从去年年底到今年年初,他的部门共收到1000多份简历,最终录用的,只有7名。而一旦放低录用标准,育碧多年来相对薄弱的培训机制将面临考验。此外,新老员工对公平的质疑,也会令本就不存在的管理更吃力。

史蒂芬·阿维曾以做人的道理来经营企业,他认为企业的体质是财务状况、心智及人力资源的开发、培养与运用,社会情感指公共关系与员工待遇,精神则反映出企业目标宗旨与原则。企业健全与否系于这四方面的平衡发展。

育碧上海的“体质”良好,“精神”也很健旺,但“心智”和“社会情感”方面却存在一定问题。当背负重任快速前行时,一些不明显的裂缝往往会造成意想不到的事故。

如果管理层正视并妥善修补这些裂缝,育碧上海将在2004年划出一道优美的弧线。■





# 上海育碧的足迹



## 市场并行

1996年的育碧处于全面扩张的阶段,资本方面实现上市,产品方面开始版权合作,向华纳兄弟和迪斯尼购买了《蝙蝠侠》、《唐老鸭》和《丛林日记》等授权,研发方面先后成立蒙特利尔分公司和上海分公司。这两个分部,今天已成为育碧研发力量的左膀右臂。

绝大多数跨国公司在进入中国时,都会面临两种选择:或把中国视为生产基地,或把中国视为消费市场。对于当时的育碧来说,答案很明确。

95/96财年育碧公司的营业收入折算成人民币接近4亿元,而1996年的中国游戏业则刚刚进入短暂的发展期,尽管有金盘电子、前导、西...居和目标软件等企业的努力开拓,该市场规模仍只有4000万人民币左右,仅为育碧年收入的十分之一。

因此,育碧入驻中国的首要目标,并非把自己的产品推向中国市场,而是利用中国低廉的人力成本,建设一个具规模的制作分部。从当时育碧的产品战略来看,此举主要是为了降低PS游戏的开发费用。PS2公布后,上海分部被作为PS2的制作基地加以发展,并培养出了一批优秀的程序员。

育碧总裁伊维森·古利莫特在谈及上海分公司的成立时说:“当时我们刚刚在加拿大设立了一个分公司,将研发力量发展到北美。在我们看来,中国的游戏产业很有潜力,我们有必要把自己的势力进一步延伸到亚洲,于是决定派人过去看看。”

这个人就是戈翎(Corinne Le Roy)。戈翎女士曾在苏联工作两年,负责法国政府与前苏联的一些医疗合作项目。因其具有一定的海外工作经验,育碧决定将她派往中国,负责当地市场的开拓。

1996年4月,戈翎来到中国后,将陆佳琪(现人力资源部经理)和吴振光(现IT部经理)招至麾下,开始对中国市场进行调研,了解政策法律,寻找合作伙伴。当时美国艺电的北京办事处刚刚成立,法国最大的游戏发行商Infogrames公司也在对中国市场进行考察。

几个月后,在英特尔组织的一次业界交流会上,戈翎等人结识了杭州托迪斯多媒体公司总经理杨震,后者决定加入这支筹备小组。

这样,由戈翎带队,陆佳琪负责外联,吴振光负责技术,杨震负责市场,上海育碧电脑软件有限公司于1996年12月正式成立,当时的投资额约50万美元。

## 步入殿堂

1997年1月,育碧上海的第1款代理游戏《雷曼》(Rayman)在国内正式发售。之后,《生死赛车》(POD)等游戏软件和《雷曼英语大闯关》等教育软件也陆续进入中国。

发行游戏的同时,戈翎等人对中国的人才市场作了调查,认为中国不乏优秀的技术人才,设立制作部的想法可行。于是1997年7月,兰吉利(Gilles Langouneux)来到中国,成立上海育碧制作部。这是育碧设在亚洲地区的第一个游戏制作部。

上海制作部接到的第一个正式项目是《摩洛哥大奖赛》(Monaco Grand Prix Racing Simulation 2)的PS版移植,当时制作部只有十几个人。随后又有四个移植项目被放在上海制作,分别是《雷曼II》、《唐老鸭》(Donald Duck)、《丛林日记》(The Jungle Book)和《F1赛车模拟》(F1 Racing Simulation)。其中《雷曼II》的规模最大,也是很多国外制作室所垂涎的项目,最终被放在上海制作,与兰吉利的个人影响不无关系。

初期的这些移植项目为育碧培养出了一批出色的程序员,例如《雷曼II》的程序员李劲松。《雷曼II》使用的是育碧自己研发的CPA引擎,该引擎不够稳定,且没有针对PS平台的底层引擎,于是李劲松带领几名员工将底层引擎写了出来,法国总部看后称赞不已。育碧的另一位程序员王凤全以PS2的底层优化见长,他为蒙特利尔分部解决了《波斯王子》时的引擎优化问题,被GDC评为“2003年最有贡献程序员”。王凤全最早参与的项目就是《F1赛车模拟》。

其间育碧也曾尝试过开发面向中国市场的原创游戏,名为《狼烟》(Wolf Smoke),这是一款以古代中国为背景的2D策略游戏。遗憾的是,由于人员的水平和经验尚未成熟,经过半年多的纸上谈兵,该游戏在概念阶段即告夭折。育碧上海的第一次原创努力宣告失败。

随着项目的增多,1999年初,育碧制作部开始了第一次大规模招人。报纸上、互联网上、人才交流会和展览会上、校园里,都能看到育碧的招聘广告。陆佳琪回忆说:“我们那时候招人,可以说是掘地三尺。例如在校园做宣讲会,带学生过来参观,为他们提供实习的机会。宣传工作从大一





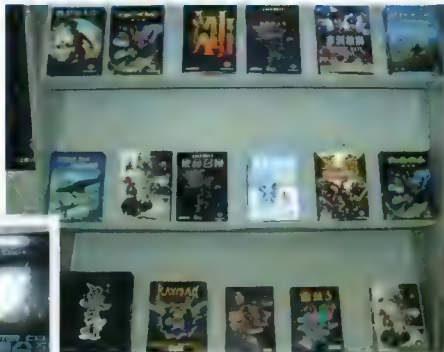
直做到大二。”

1999年4月,育碧上海制作部迅速膨胀到270人,其中程序员90人,美工、企划和管理人员100人,市场人员30人,另外还有50名测试员。

公司的扩张为本地应届毕业生提供了就业机会,也为自己赢得了政治上的资本。当时育碧的员工绝大多数为中国人,待遇也很不错,平均收入在3000到5000元之间,且以每年40%的速度上涨。育碧因而被上海市政府作为外资企业的典范。

1999年4月,来沪访问的加拿大蒙特利尔市长布克与上海市市长徐匡迪签署了两个友好城市在多媒体方面的合作协议,期间布克专程率团参观上海育碧。徐匡迪了解到育碧的情况后,在市政府的会议上表示上海还有育碧这家企业,大家有空要去看看。

育碧上海制作部的第一批移植项目在2000年内先后发售,且获得了不同程度的成功。《唐老鸭》和《丛林日记》的全平台销量均在70万左右,《雷曼II》的PS版销量更是突破百万。许多育碧员工认为2000年是公司的鼎盛时期。



李札及其属下担当 据说育碧被上海电影制片厂评为当年的“金牌客户”,可见成本不菲。

## 原创的“歌猛进”

2000年正值互联网大潮汹涌之际,兰吉利离开育碧回法国创业,上海制作部由文钢接管。在《雷曼II》等移植作品获得成功,制作部心力已经完全有能力开发原创作品。于是从2000年起,育碧上海一跃进入原创期,《F1 2000》、《唐老鸭PK》、《海市蜃楼》(Mirage)和《特工狂花》、VIP等原创项目纷纷上马。

当时的两个主要原创项目是《海市蜃楼》和《特工狂花》。其中《海市蜃楼》因质量无法保证而中途取消,尽管未正式制作,但育碧已为“虚幻”引擎的使用付出了不菲的授权金。这也是育碧第一次从CPA引擎转向“虚幻”引擎,此后,育碧开始逐步接受“虚幻”引擎。

《特工狂花》的PS版本和PS2版本由上海制作部的两个小组分别开发,立项时按作力3A级的大作,但最后的结果却不理想。PS2版本在完成后因质量问题甚至未能在北美市场上发售。

现在看来,导致该项目失败的因素很多,高估自己的原创实力是主要原因之一。游戏从一开始就在策划方向上犯了错误。当时育碧企划提出两个苛刻的要求:一是必须做成枪战和动作游戏,但不得有流血场面;二是必须做成“非直接操作”(Non-Direct-Control)的方式。于是上海制作部的策划结合街机/DC游戏《爆裂刑警》(Dynamite Cop)和《艺术》(OTE)系统的特点,并借鉴音乐节奏游戏的玩法,得出一套不伦不类的游戏系统。当事故发生时,屏幕上会出现一些方向或按钮,玩家只需根据指令按对键,即可看到一段过场动画,如此反复。这一设计几乎没有游戏性可言。

采用较为简单的设计方案,原本是为了控制项目的风险,而《特工狂花》的开发费用却高达3000多万,最多时参与人数曾达上百人。该项目也是国内第一款大规模使用动作捕捉的游戏,启用了上海电影制片厂的当时国内最先进的动作捕捉设备,动作指导和动作捕捉的演员由唐

在管理层,《特工狂花》的项目经理早期曾在日本丸红公司工作,他将日本公司的一些工作习惯带至育碧,与育碧的企业文化产生巨大矛盾,导致员工的强烈不满,在合作过程中出现许多分歧,项目组里一时矛盾重重。

原创水平不足、成本控制不力、项目管理混乱,这些因素最终导致了《特工狂花》的失败。雪上加霜的是,《F1 2000》和《唐老鸭PK》两款游戏也因版权问题而不得不被取消。当时《F1 2000》已经完工,但因版权问题并非从官方直接购买,而是从日本的第三方厂商处获得,在这家厂商倒闭后,《F1 2000》不得不被束之高阁。也正是从这次教训起,育碧开始重视培养自己的版权。

4款原创产品中的3款被取消,《特工狂花》的PS2版本仅在欧洲地区发售,PS版本的销量也并不理想。两年的研发几乎颗粒无收,上海分部在2000年至2001年期间成为育碧制作部门的“成本中心”。

原创的失败,直接导致了2001年底育碧上海裁员50余人。裁员让一些老员工心灰意冷,丧失了最初的热情和忠诚。原创失败的另一影响是法国总部对上方面失去信任,上海制作部被业务重心再次转入以移植为主。这也间接导致了企划部经理一职的空缺,企划人员无人管理。直到2003年制作《分裂细胞:明日潘多拉》时,公司才意识到企划人才的匮乏。《明日潘多拉》的关卡设计人员有近一半为国外员工,比例远高于其它部门。

## 与中国市场擦肩而过

在《特工狂花》等原创项目进入收尾阶段时,育碧又启动了两个面向国内市场的新项目。

2001年年中,上海美术电影制片厂邀请育碧为动画片《我为歌狂》开发游戏。他们希望借鉴国外动画业的做法,通过授权开发周边产品,把《我为歌狂》改编为游戏、漫画、电视剧、小说、话剧等多种形态。





育碧制作部在讨论后认为可以一试,因为“这个东西值得炒一炒,上美厂的各方面宣传还不错,我们可以借用它的版权、宣传、人物形象、歌曲等资源,对方提出的授权费也不高。”

将目标限定在“借力”,很大程度上制约了项目的成长空间。整个开发过程中,育碧制作部只有六七名策划利用业余时间参与故事和系统设计,其余工作均被外包给国内的其它游戏制作室以压缩成本。这种做法可以理解,毕竟国内的正版游戏市场还不成熟,借用现有资源可以降低风险。

《我欲狂 夏日彩虹》的表现并不理想,正规渠道共售出2.5万套,加上OEM共销售6万套左右。整个项目的开发费用为70万元,加上25万元授权费,盈亏刚刚持平。

《夏日彩虹》项目经理在谈到失败的原因时认为,一方面是高估了自身的原创实力,“中国的Game Design的水平很差。他们没有整体的把握感,只知道自己需要什么东西,而不是玩家需要什么东西。”另一方面是由于国内游戏制作组在理解能力、专业水准和敬业精神与育碧有很大的差距:“在育碧呆久了,觉得有些事情理所当然应该这样做,但国内的公司就是做不到,或者说不愿意做。”

《夏日彩虹》的游戏设计、质量控制和最终测试在上海,程序制作在成都,动画制作在杭州,音效制作在北京,四地分工,也为合作造成了很大的麻烦。

## 与网络游戏擦肩而过

《夏日彩虹》的开发费用是由育碧上海的市场部承担的,那一年,育碧上海的制作部惨淡经营,而市场部却在杨震的带领下进入全盛时期,平均每月有四五款游戏在国内发售。

杨震意识到单机游戏在中国已经没有什么做头:“当时单机游戏销售的上升空间已非常小,育碧必须找到新的突破口。从《石器时代》的成功,我感觉到网络游戏作为一种全新的商业模式,很有潜力。”

于是杨震开始寻找合作伙伴,2001年8月,他和陈天华分别代表育碧上海和盛大网络,在《传奇》的合作协议上签下了自己的名字。根据协议,育碧将负责《传奇》的市场推广和客户端光盘、充值卡的销售,并从中提取分成。

遗憾的是,这一合作在2002年初杨震离开育碧后不久即告破裂,如今内情已不可知。

接受采访的几位育碧员工无不对此扼腕叹息,他们认为管理层不够高瞻远瞩,令育碧错过了一次脱胎换骨的机会。一位部门经理直言:“两个人的决策失误,就可能断送公司的大好前程。”杨震也深感惋惜,他说:“当时的育碧在盛大眼里是一个巨人。那时盛大仰视育碧,就像育碧现在仰视盛大。”

《传奇》赚红后,育碧认识到中国网游市场的潜力,于是在2002年下半年设立了Ubi.com上海分部,由原程序员经理奥列维亚负责。在奥列维亚的主持下,育碧开始了《无尽的任务》的引进工作。当时育碧内部持反对意见者居多,而育碧管理层的态度十分坚决。

## 项目经理法国化

经历2001年底的裁员风波后,育碧上海制作部的业务重心重新回到以移植为主。《雷曼》、《雷曼竞技场》、《幽灵行动》和《恐惧杀机》(The Sum of All Fears)等移植项目的顺利完成,令公司逐渐走出低谷。

2002年4月,《分裂细胞》的PS2移植进入原型设计阶段。半年后,试玩版完成,当时总部将一位法国项目经理调入该组,取代原中方项目经理。

法国项目经理的任命,很大程度上是由于育碧总部对上海方面的不信任,不肯放权。一位育碧员工解释说:“由中国人做项目经理,总部总是不放心。于是各种指令、指示、监督就都来了,其间不乏不可能实现的任务。但如果是法国人来做项目经理,就没这么多麻烦,只要按时拿

出来就OK。”

2003年,《分裂细胞》按时完成,《彩虹六号》的移植和《分裂细胞 明日潘多拉》的原创同时展开。后者占用了公司的大部分资源,共有近百人参与,项目经理仍然是这位法国女制作人。尽管在合作中出现过某些不快,游戏最终还是顺利完成,且获得好评。《幽灵行动》、《分裂细胞》、《分裂细胞 明日潘多拉》的销量均突破150万套。

事实上,育碧上海最近一些重要项目的项目经理,多由法国人担任。“他们找到了一条有效的管理方法,把难度不大的移植项目交给中国人当经理,而把原创项目控制在法国人手里。”

2003年3月,育碧总部出于战略上的考虑,在上海设立本地化部门,为日本、韩国、中国香港、中国台湾等地发售的育碧游戏制作相应的本地化版本。一年多的时间里,该部门共完成了20多个项目。有趣的是,本地化部门最初的工作内容中,并未包括面向中国大陆市场的简体中文版。

2003年10月,空缺近两年的企划部经理一职再度被任命。2004年2月,保罗·米根和肯·克劳普被调至上海,担任副总。育碧正在努力解决自身存在的问题,为接下来的扩张做准备。

这一阶段,员工的培训机制得到史无前例的重视。据相关负责人介绍,从为期2至3个月的初期学习,到实战中专家的高阶指导,育碧会为未来的新员工提供系统科学的培训。

而这一切,在过去是不可想象的。尽管育碧各部门以往也有培训,但都很简单,一般只限于技能培训,如编辑器的使用。2002年曾有一位富有经验的国外策划专家来育碧讲课,仅上了4次课,就被叫停。

2004年10月,育碧上海将迁往浦西,届时无论人员还是业务,都将达到一个前所未有的规模。面对全新的平台和全新的市场,来自内部和外部的压力,育碧正在努力将自己的状态调整至最佳。■



## 育碧简介

育碧由古利蒙特(Guilemot)五兄弟创建于1986年,最初是法国一家很小的游戏发行公司,通过美国的渠道在法国本土发行游戏。

成立后不久,五兄弟中排行第三的伊维森·古利蒙特(Yves Guillemot,现Ubisoft董事长兼首席执行官)说服美国艺电、雷山和Microprose等公司,将其产品的法国分销权交给育碧。在他的经营下,公司的业务很快攀上一个新的台阶。1989年至1990年,育碧相继在美国、英国和德国三大市场建立分公司。

1990年,育碧由代理发行转向研发,在巴黎近郊的蒙特勒伊(Montreuil)组建起自己的研发团队。1994年,一位狂热的游戏爱好者加入进来,他就是“雷曼之父”——米歇尔·安塞尔(Michel Ancel)。他的加盟令育碧的研发实力大增。他所缔造的“雷曼”在之后的六年里一直是育碧的招牌形象。

2000年育碧收购Red Storm等公司,将产品线由轻松休闲的家庭娱乐风格,转向更为成人化的风格。转型后,以《分裂细胞》、《幽灵行动》和《彩虹六号》为首的军事题材的动作射击游戏,逐步取代《雷曼》成为公司的一线产品。

2003/2004财年,育碧的营业收入达到5亿欧元,成为欧洲第三、北美第六的游戏公司。

作为一家集团公司,育碧的业务主要分为Ubisoft(PC游戏/Console游戏/掌机游戏)、GameLoft(手机游戏/PDA游戏)和Ubi.com(互联网与网络游戏运营)三大块。这三块相互独立,在中国均有布局,其中Ubisoft(育碧电脑软件)位于上海,目前拥有200多名员工,其制作部的规模与水准在整个集团内部仅次于加拿大的蒙特利尔分部;GameLoft(智乐)在北京和上海均设有公司,智乐北京的规模已达到70多人;Ubi.com与育碧上海市场部同在一处,《无尽的任务》和未来的网游即由其运营。

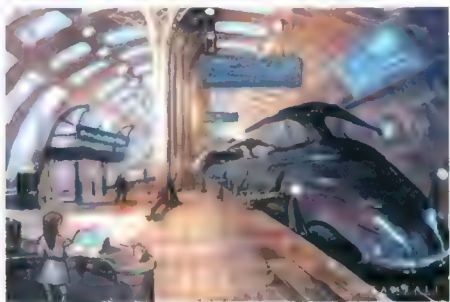


# 与北欧 F4 的亲密接触 Funcom 制作人采访手记

7月16日,上海出梅的第一天,气温攀升至35度,走在大街上如洗北欧著名的桑拿浴。

浦东外白渡桥上,《家游》的两个小记一边行色匆匆地赶路,一边老大不情愿地享受着免费自然桑拿,还不时地商量着什么。

来自北欧挪威——海盗出没之地——的 Funcom 游戏公司前不久与《家游》取得联系,说是即将派要员来华访问,因久慕《家游》大名,望届时能够一叙。同时允诺将有重要消息首次披露——不光是在国内,而且是在全球范围内。小记当下约定了时间地点,今天就是来应约的。



说话间已来到他们潜伏——不对,是下榻(虽说他们来自海盗之国,但毕竟不是海盗)——的酒店门口,登上电梯。小记一边凭着从《加勒比海盗》等片子里看来的海盗形象,想象着他们的模样,一边按下了门铃。

门开了,四个人头一齐出现。

小记当时有点失望:没戴宽边帽,没戴单眼罩,大衣、手枪、木腿这些海盗必备的特征一个都没有,眼前的四人就是那些在欧美随处可见的青年 T 恤衫,牛仔褲,皮凉鞋,莫说是在纽约或是巴黎,就是走在上海街头大概也没什么人会注意到吧。

嗯——倒也不是,仔细一看,这四位还是比较帅——的。个个都超过一米八,脸盘或俊俏,或酷酷,身材没有一丝赘肉。要是拍欧洲《流星花园》,这四人去演 F4 简直绝配——虽然年纪稍大了点。

胡思乱想间,名片已经递了过来。来者是 Funcom 公司的创意 Ragnar Tornquist、市场销售副总裁 Nicolay Nickelsen、《梦!》(Dreamfall) 项目经理 Oivind Scharning, 以及另一家手机游戏 Plutonium Software 公司的 Tonny。

Ragnar 虽不是做市场的,却很健谈,他先向我们介绍了一下来意

人此番来中国,是希望寻求各方面的合作,包括发行、开发等,但他们对国内游戏市场缺乏了解,所以想先来探探路,看看各种可能性。目前的设想包括在国内发行最新游戏、在国内开设制作部开发游戏、外包一部分产品、网络游戏方面的合作,等等。于是小记们就开始给他们“洗脑”,从国内游戏业的概况说起,到各游戏公司的情况,网络游戏的情况,听得欧洲 F4 如痴如醉,大有茅塞顿开的感觉。

接着 Ragnar 给我们简单介绍了 Funcom 的历史。这家 1993 年成立于挪威首都奥斯陆的公司从电视游戏起家,之后电视、电脑、网络游戏兼做,以往的作品有冒险解谜游戏《无尽之旅》(The Longest Journey, PC)。



鬼马小精灵 PS、在欧美与 EQ 一争高下的网络游戏《混乱在线》(Anarchy Online),这其中大家印象最深的应该是 2000 年的最佳冒险解谜游戏《无尽之旅》,小记正好也是一名不折不扣的解谜游戏迷,难得碰上 Ragnar 这样的同好,不禁聊得热火朝天。有趣的是,Funcom 还曾把日本著名的街机格斗游戏《饿狼传说 SPECIAL》和《侍魂》移植到世嘉的 16

位 CD 游戏机 MEGACD 上,这倒是以前没有听说过的。

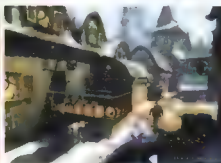
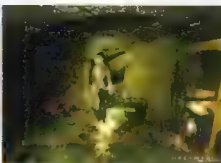
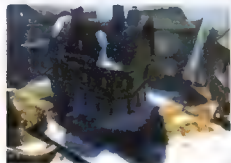
现在 Funcom 有将近 100 人,在奥斯陆和美国各有一个开发部,重点是开发冒险游戏和网络游戏。他们正全力研发的项目包括:荣获本届 E3 最佳动作冒险游戏的《梦!》(PC/XBOX)、网络游戏《混乱在线》的下一个资料片“异形入侵”,以及另两款未宣布的网络游戏。

目前还不算大,但一直在稳步发展的游戏公司——这是小记们对这个名气不算很响的 Funcom 的第一印象。

接着,Ragnar 打开笔记本电脑,启动了《梦!》的试玩版。要知道,哪







怕在 E3 上都只有影片演示的这款 E3 最佳动作冒险游戏的最新试玩版,就在现在、就在这里,首次展示在游戏媒体面前——而且是中国的游戏媒体。(家游)的影响力远及万里之外的北欧,小记者们不由得自豪起来。

《梦陨》一共有三名主角——Zoe Castillo、April Ryan 和 Kiam。小记者听说前作中的主角 April Ryan 在新作中会以奇怪的性格出现,遂向 Ragnar 询问,对方笑而不答。这个试玩版暂时只能操作一名主角——Zoe Castillo,一位年方 20、梳着长辫、身材非常匀称,即使以日式游戏的标准来看都很 PP 的 MM。不由得想起了同为游戏女主角的劳拉·克劳夫特那可怕的恐怖。

Ragnar 强调说,《梦陨》与前作《无尽之旅》相比,将引入更多的动作成分,玩家可以有各种选择:比如面对一个怪物,可以赤手空拳地扁它,可以用武器 K 它,也可以学习《合金装备》中的 Solid Snake,从它身边悄悄溜过。同样,对于 AVG 部分的谜题,玩家也将有不止一种解法,这样就极大地拓展了游戏的可能性,玩家大可以用自己最喜欢的方式过关,而不像很多类似游戏,只能用规定好的一种方式过关。Ragnar 还现场表演了操作 Zoe 砸破一扇门的镜头,看到这么 PP 的 MM 三拳两脚就破门而入,小记者想象着脑门正在渗出斗大的一滴汗……

Ragnar 介绍说,与其它解谜游戏相比,《梦陨》还有一个特殊之处:玩家不能无限制地将收集到的道具装入行囊,而是最多只能携带六个左右的道具。所幸的是游戏的故事会更为线性,玩家在同一场景内就可以解开大部分谜题,而不必在不同的场景间辗转,翻来覆去地尝试不同的道具。

对话略冗长是前作的一个毛病,提起这一点,酷爱电影和写作的 Ragnar 有些无奈。他说《梦陨》会注意保持对话的简洁,免得玩家因为错过对话而错过一些有用的提示。

小记者有些担心《梦陨》会不会像《断剑3 沉睡的巨龙》那样,因动作成分的增多而导致操作的不适。Ragnar 打消了这一顾虑,并向小记者展示了游戏的操作方式。游戏可以用键盘和手柄操作,特别对应 Xbox 手柄(我们看到的版本应该是 Xbox 版,因为可以交互的地方都用 Xbox 手柄的按键图标来提示),也可以用鼠标操作。据他说这个鼠标操作系统是他们冥思苦想许久才顿悟出来的,可以轻松地实现各种复杂的动作。还曾经给微软演示过,结果微软老板大悦赞不绝口,但由于时间所限,小记者们没来得及体验,这也是本次采访的遗憾之一。



《梦陨》项目经理 Oyvind Scharming

Ragnar 操作 Zoe 沿着第一个场景山洞前进,游戏的视角是预设的,不能随意旋转,Ragnar 解释说这是为了达到更好的视觉效果。其间关卡场景做得还算精致,风格则是欧美游戏一贯的油画般的写实风格,但没有任何血腥的场面出现,这在暴力游戏泛滥的今天可说是难能可贵的。场景中用了很多特效:水波纹、阴影贴图、凹凸贴图(Ragnar 自豪地说他们“把能用凹凸贴图的地方全用上了”)、动态光源、体积雾化、光晕效果,等等。

走到一半,面临一个矮矮的台阶,可怜的小 Zoe 不知为何就是跳不下去。见此情形小记者好心提示用作弊码移动主角,但 Ragnar 苦着脸说:“作弊码只能移动摄像机,不能移动主角。”无语。只好 Load 下一个关卡。

下一关就是 Zoe MM 的故乡,依山而建的北非名城卡萨布兰卡。这里正下着漫天花雪,蓝天上浮游战舰正在巡视,地上积着厚厚的雪,全城笼罩在神秘的淡蓝色雾气中,非常漂亮。Ragnar 介绍说,游戏中还会出现纽约、伦敦等现实世界中的名城。

游戏的帧数并不高,Ragnar 解释说主要是因为还没有进行优化。毕竟游戏要到明年下半年才会发售,现在还有很大的优化空间。未来的要求是能适应各种配置的 PC,并在 XBOX 上达到 30 帧的速度。《梦陨》用的是 Funcom 引以为豪的“Dream”引擎,在此基础上还发展出了用于开发网络游戏“Dream World”引擎。

提到“Dream World”引擎,Ragnar 接着又给我们播放了一段视频 FPS 视角,阴森的氛围,主角拿着一把手枪在树林中穿行。正当小记者以为这是某某 FPS 的演示时,Ragnar 不无得意地说:“这是我们的下一款 MMORPG 作品,在这款游戏里,你可以拿枪、拿剑,就像 FPS 游戏那样真刀真枪地打,决不会像 EQ 那样出招只是虚设,这可以算是一个 FPS+MMORPG 的游戏。”顿了顿,Ragnar 神秘地说:“你们两位可是全球最先亲眼目睹这款游戏的记者!”听到这里,刚才还在怀疑“这 FPS 好像像一艘幽灵”的小记者顿时精神一振,掏出 DC 就想拍摄,但见 F4 面有难色,只得作罢。

演示结束后,F4 又询问了不少关于中国游戏开发业的情况,谈到他们会考虑在国内开设制作部门,负责一部分游戏的制作工作。特别值得一提的是,他们强调开发的时候“不强求游戏开发经验,只要有程序或者美工基础”,因为他们可以提供相应的环境、空间和培训机会来帮助新人的成长——要知道,Funcom 并不是一家大的游戏开发公司,项目日程也很紧张。联想起国内的游戏公司招聘,不管大小公司,不管项目紧不紧,几乎所有广告上都写着“需要至少一年的开发经验”,不由得对国内公司的急功近利摇头不已。

眼看几近傍晚时间,我们起身告辞。奥斯陆的这家中型游戏开发公司、堪比 F4 的四位帅哥、向《家游》首次披露的新游戏,今天的收获可谓不小。祝愿 Funcom 的在华业务能一路顺风。■



创意总监 Ragnar Torment (左),市场销售副总监 Nicolay Nielsen (右)



# 永远不会忽视玩家的需求

## 《奇域》两周年专访



2002年6月，被誉为中国民族网络游戏元老之“可乐吧”，推出国内第一款

仿 真社会类网络游戏——《奇域》，同年8月8日《奇域》正式开始运营。两年来，《奇域》不断推陈出新，增加新的游戏元素，成为一款内容丰富多彩、玩家选择余地极大的特色游戏。2004年1月清华同方主“可乐吧”，使《奇域》的发展进入全面提速阶段。在《奇域》两周年庆典即将到来之际，本刊记者来到清华同方科技广场采访了清华同方数码娱乐事业部总经理余雪松先生。

○记者：余总您好，首先恭喜《奇域》两周年！《奇域》正如其名，是国内网络游戏的一枝奇葩，“仿真社会类网游”的概念别具一格，请问您对此是如何理解的？

●余雪松：《奇域》这款游戏最初的概念是搭建一个社会形态的构架，突破相当数量网络游戏的雷同模式，在借鉴大型游戏的系统性和参数系统的基础上，将众多小型休闲游戏作为活动和职业融入到一个大型虚拟社会体系中，使玩家在游戏中不仅能够打猎、冒险、PK，还有台球、棋牌等10多种活动可以自由选择。展示玩家的青春色彩和营造游戏社会的和平氛围是我们的初衷，随着游戏的运行和玩家意见的不断反馈，我们感到玩家对战斗升级的关注和喜好，于是大幅增强了对这方面的开发力度。

○记者：《奇域》中结合了MMORPG通常的打怪升级、PK等游戏模式和众多棋牌、台球类休闲游戏，在游戏类型和游戏内容上独树一帜，创意非常好。但反过来说，是否MMORPG玩家和休闲游戏玩家都对此游戏存在不满意的地方？

●余雪松：游戏开始推出时，我们更多考虑的是其内容的多样化，玩家可以冒险，可以休闲，可以在虚拟社会中自由交流。后来逐渐发现，不同习惯和爱好的玩家在游戏中形成了差异化，更多玩家倾向于RPG的游戏形式。我们认为，玩家的爱好和习惯不能强制改变，因此在最大程度上去满足他们的需求，增加玩家在游戏中主动地制造冒险历程和故事的可能性，强调玩家团队在战斗、比赛和沟通中的凝聚力。对于纯休闲类游戏玩家而言，游戏系统确实有些复杂，不够直接和单纯，推荐他们去体验我们新的休闲娱乐平台《星空乐园》。

○记者：可乐吧当年曾经吸引了大量玩家的兴趣，网络台球更是独领风骚，但后来包括《奇域》的发展似乎没有延续起初火爆的势头，是宣传推广的问题，还是收费的时机不当？

●余雪松：确实有这两方面的因素。在可乐吧独立运营的阶段，因成本压力很大，较早地进入收费运作，导致玩家一定数量的流失。《奇域》在宣传推广上也比较低调，很多玩家不了解《奇域》的丰富内涵，印象还停留在可乐吧台球游戏的基础上，这些问题在清华同方合并可乐吧之后，已经开始有很大程度的改观。

○记者：可乐吧自有的FancyBox引擎技术几年来通过电信、门户网站等得到了一定的应用，近期蔚蓝科技使用此引擎开发的《星辰家园》也已面世，今后是否会继续以该引擎为游戏研发的技术基础，增加原创游戏的种

类并以第三方授权模式推广？

●余雪松：FancyBox引擎是一个开放式的开发平台，这个平台可以降低开发风险，研发效率高并能及时吸收新鲜的技术优势，充分适应后期的管理与维护。我们计划每月推出1-2款的原创休闲游戏，不断给玩家新的感觉。作为一套网络游戏基础应用的通用技术体系，对第三方的授权使用是今后将继续考虑的，我们希望在业内形成强调产业合作的良性竞争模式。

○记者：可乐吧作为清华同方切入数码娱乐领域的突破口，今后的发展方向和市场目标是什么？是否考虑借鉴Hangame的成功模式？

●余雪松：清华同方将在可乐吧原有基础上大力开发休闲娱乐网游内容，并着力打造基于互动技术的网络平台，把它作为一种互动式、体验式网络教育的重要手段和特色技术。同方今后的战略是代理与自主研发并重，稳步成长。在建设和完善休闲娱乐门户的过程中，势必会参考行业内的成功经验，但不会照搬。

○记者：近年来着眼于休闲游戏市场的厂商越来越多，同方怎样巩固和提升市场份额？是否考虑在周边产品、社区服务等方面拓展营收？

●余雪松：休闲游戏是在大型网游竞争白热化之后的市场焦点，两年以来，我们虽然在同时在在线人数等方面与联众等厂商尚有差距，但也以鲜明的特色打下了良好的基础。大型网游《奇域》和休闲平台《星空乐园》都很重视开发周边产品等增值服务，将其作为重点业务方向。例如我们正在推出和计划推出的《奇域》结婚系统、家居系统等，较普通的Avatar、虚拟房间等模式更为复杂生动；各种实体化的周边产品如可乐吧雪人娃娃也将应玩家要求面世。

○记者：8月8日《奇域》两周年庆典，有什么缺少的活动计划？

●余雪松：这个问题请我们的产品经理陈琳向你介绍吧。  
●陈琳：庆典当天我们准备了《奇域》两周年特别线上活动，回报广大支持和喜爱《奇域》的玩家。《奇域》1.02版各世界中将举行大型PARTY，玩家可以领取生日蛋糕、参加有奖抢答。我们还将根据注册时间统计目前依然活跃在《奇域》中的最早50名玩家，邀请这些老用户参加8月8日的现场生日会，同时赠送神秘礼物。

庆典当日《奇域》还将推出温馨家园、密码保护卡等新内容，推出法师新形象、新场景雪人湖及部分新装备。温馨家园系统可以让玩家在虚拟的网络中构筑一个真实的情缘家园，动态密码保护卡可以保证玩家的帐号安全可靠。这些新项目会给《奇域》带来新的活力，给玩家带来新的快乐，敬请大家期待。

●余雪松：最后，我要感谢《奇域》玩家的大力支持，感谢《家游》读者对国产游戏的一贯关注！《奇域》是我们自主推出的第一款大型游戏，两年来我们在游戏设计和改进过程中不断与玩家沟通，及时调整和定制游戏内容，因为我们永远不会忽视玩家的需求。玩家将决定着游戏的命运，游戏属于他们！





# 网易英雄齐出手 穗杭活动庆西游



## 玩家同乐会纪实

6月19日,由网易公司举办的“英雄齐出手 百万巨奖庆西游”活动,经过5个月的紧张有趣的玩法阶段,激动人心的抽奖环节后,最终在“英雄齐出手”在杭州剧院“梦游仙境”圆满落幕。

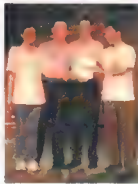
此次活动的现场观众多达400余人,媒体达100多家。主持人刘连珠的精彩解说,环环相扣精彩的手续表演,俄罗斯魔术师Mr. Alex的魔术表演,5分钟的精彩游戏的胜利时刻。《梦幻西游》明星代言人杨子璇的到场助阵,与现场玩家一起玩游戏,更是令台上台下的欢乐声连成一片。

和工厂一样,现场的现场竞猜采用“竞拍”方式,40名幸运玩家投出自己希望竞拍宝贝的价格,与所有拍出的平均价最接近的玩家就是最终的获胜者。有数位玩家出价相同,由其手机号排在前面的玩家优先获得。经过一番激烈的竞争,全场大奖——大众GOL舒适型轿车最终被来自西安的1号玩家王丰收432元的价格竞拍到手,五台IBM ThinkPad笔记本电脑也有了各自的归属。



竞拍结束后,一位曾做过在非典前线的医生将自己收藏的《梦幻西游》一书,一次性地赠给了网易公司,现场的气氛在玩家的欢呼声中达到了高潮。

本次活动由网易公司还宣布,《梦幻西游》下一个活动的口号——“全国玩家齐出手”,杨子璇与明星嘉宾和《梦幻西游》先生共同献唱了《梦幻西游》的金曲,从7月起开始各地的“西游”玩家们将有更多的互动活动可以参与。



### 广州之行回顾

6月13日在广州星海音乐厅的半决赛中,大话西游2的玩家以优异的成绩大奖成功打开了帷幕。此次活动的40位竞猜玩家,亦是经过线上投票选拔而出的。同时,本次活动还将在“大话西游”之星半决赛中选拔“大话西游”之星MM,他们将参加广州的总决赛,与广州的玩家一决高下。

在本次活动上,可谓高潮迭起,高潮不断。竞猜选手中有两位玩家,真可谓赚了幸运指数。一位是2号玩家陈峰,得了两台笔记本电脑,另一位是40号玩家来自东莞的刘先生,在最后的轿车大奖竞拍中,虽然是最后一个出手,但却“英雄一出四座皆惊”,他所出的407元竞拍平均价相差无几,当场让所有玩家为其的幸运而唏嘘不已。■





# 绽放

## 记 ESWC2004 法三西决赛现场

文 / Lee



女子 CS 战队 New4 全体队员高唱本应属于男孩子的《真心英雄》



CS-WE 男子选手们的一曲《朋友》同样动听

### 7月2日,北京,壮行会

中国网通 ESWC2004 代表团经过了近一个月的集训之后,整装待发。队员们的脸上看不到任何的战前紧张情绪,唯一有的只是兴奋、异常的兴奋。



### 7月5日,普瓦捷,启程

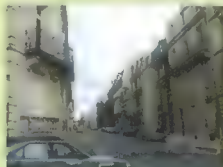
经过两小时高速列车的继续旅行,00:50,选手们抵达本次决赛的目的地——普瓦捷。经过短暂休整,一些选手已经自发地开始投入训练,结识外国选手,展开热身。



比赛地点平面示意图



中国代表团抵达法国



宁静的巴黎街道



对于第一次乘坐飞机的 WE 选手陈志良,旅途同样让人兴奋的

### 7月4日,法国,抵达

经过 10 个小时的飞行,中国代表团抵达法国。宁静而清澈的赛纳河缓缓流淌着,而狭窄的街道两旁是古老的欧式建筑,乳白色的墙和红色的屋顶。街上的行人和车辆都十分稀少,这里似乎从来不存在什么交通问题。街头的景致此时丝毫不能吸引选手们的目光,对于长途旅行的他们,更需要的则是休息。



New4 与瑞典著名 CS 战队 SK 合影,遗憾的是 SK 未能在本届 ESWC2004 上卫冕成功,而我们的女孩子们却在本次大赛中一举成名

### 7月5日,普瓦捷,启程

紧张的备战全面展开。在本日的场地训练当中,选手们结识了更多国外著名职业高手,训练的同时,选手们也在积极调整心态,劳逸结合。当日抽签产生了决赛分组,对阵形式并非完全乐观。



夜晚的普瓦捷灯火十足的公园建筑给选手们留下了深刻的印象



公园内的大型喷泉,同时也可上黄泉看电影





陈志良和选手们在赛场外合影

## 7月12日 电子竞技比赛

总决赛正式开始。由于本次计划去前方的工作人员和媒体记者办理签证时几乎全军覆没，而选手们则在这几天内全身心地投入到激烈的比赛中，所以没能拍摄到更多珍贵的比赛现场照片，不能不说是莫大的遗憾。

在这4天的紧张比赛当中，《魔兽II》选手吕俊、孙立伟，面对欧洲和韩国职业选手的围攻，惨遭淘汰，CS男子战队wNv同样面对欧洲强队，表现得技不如人，未能打入16强。

CS女子战队New4首次参加国际大型比赛，却凭借出色的表现，赢得了全世界的关注。尽管在半决赛中，她们不幸大比分负于了来自巴西的LadieS.AMD战队，但最终季军的成绩依然为中国代表团赢得了荣誉。赛后，New4战队的队长LnLin表示，她们本应有实力获得比赛的冠军，但因大赛经验不足败下阵来，明年她们一定会再来，向世界冠军发起冲击。

（实况7）选手王早行、陈志良奋力闯入半决赛，可惜在半决赛中均以小比分分别负于德国选手Xside和法国选手SamSam。在随后进行的争夺三、四名的比赛中，陈志良以3:2的比分击败王早行，夺得本届总决赛（实况7）项目的季军。

在本次ESWC2004总决赛上，中国代表团获得了2铜的成绩，相比去年的结果，这已经是相当大的突破了。



观看中国选手比赛的大批观众



New4战队在领奖台上，她们期待来年她们会站在冠军位置



简朴的前方庆祝盛宴，看得出，女选手们笑得更加开心些



中国代表团所有获奖成员合影，至于这位外国老兄……来历不明



两位WE选手在领奖台上，这是中国选手第一次在世界性《魔兽争霸》比赛中获得奖牌

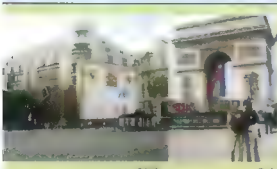
ESWC2004总决赛胜利闭幕。五星红旗两度飘扬在领奖台上，胜利是属于选手们的，更属于中国。



教堂——哥特式的标志性建筑物

选手们终于有时间欣赏着瓦捷这座城市，然而经过几天激烈的比赛，他们已经身心疲惫。20:00，一顿丰盛的中餐有效地调动了每个人的情绪，终于可以和相伴多日的汉堡快餐说再见了。

成双成对的选手们



时间

历史

巴黎就是这样一座城市，走过卢浮宫、协和广场、凯旋门，你走过历史，而走在香榭丽舍大道上，你才发现巴黎这个时尚者的天堂是如何展现她的现代魅力的。可惜留给选手们的时间实在是太少了，19:00，飞机，再见法兰西。

## 7月14日 北京 欢送会

上午，中国网通ESWC2004代表团凯旋归来。下午的欢送会上，有欢笑，也有泪水。当所有人举起酒杯那一刻，New4队成员Valen流着泪默默地低语：“我真的想家——我真的没忘他们（父母）！失望——是的，这些可爱的女孩子们，是我们每个人的骄傲。”



交棒给欢乐的运动员

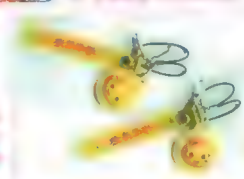
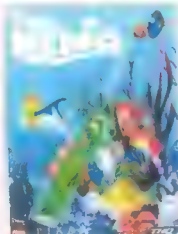
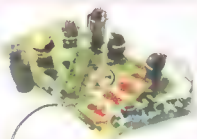
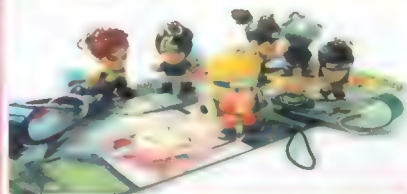


胜利而归的New4战队



# 迷上外挂

——游戏周边精品馆之三









# 魔法门 之雪糕无敌

## 五大兵种评测报告

文/紫娟

中

国著名游戏企业 PLAY 游戏制作公司于 2004 年暑期推出大型体验版游戏——《魔法门之雪糕无敌》。该游戏以著名的《魔法门之英雄无敌》为蓝本制作，游戏中的势力分为四大家族和路雷帝国、雀巢家族、伊利王朝和其他势力，每种势力各有五级兵种，小个头的豆丁兵种、MM 专享的红粉兵种、色彩艳丽的五彩兵种、容量巨大的巨无霸兵种和价值不菲的华丽兵种。游戏上市前，制作公司邀请中国著名游戏杂志《家用电脑与游戏》的编辑团队进行了内测，为大家在暑期购买雪糕提供帮助。

### 豆丁兵种

兵种特点 迷你包装的雪糕，几乎两口就能吃完，好处是让你觉得自己吃了很多“个”雪糕，产生心理满足感。



#### 1. 和路雪·糯米小干

外观 B 口感 A

价格：6.00 元/包（每包 10 只），合 55.00 元/千克

点评 可以一口吞掉的小家伙，巧克力脆皮薄而脆，很有口感，内馅一般。虽然价格较高，但在和路雪同类小包装产品里性价比最好。

#### 2. 雀巢·八次方

外观 B 口感 B

价格 3.20 元/盒（每盒 8 个），合 38.00 元/千克

点评 拥有厚厚的，带果仁的巧克力脆皮，向吃普通脆皮冰淇淋不过瘾的朋友隆重推荐。整体口感甜腻。价格适中。

#### 3. 伊利·小布丁

外观 C 口感 D

价格 0.40 元/只，合 8.00 元/千克

点评 大众化的豆丁兵种，甜中带些许奶味，从冰箱中取出后略置半分钟软化后再享用，味道更佳，价格上是无可争议最具优势的。

#### 4. 蒙牛·奶酪

外观 D 口感 C

价格 0.70 元/只，合 9.00 元/千克

点评 软软的奶味浅黄色雪块，包在一张不怎么样的纸里，没有棍，只能用手拿戳吃，吃相不太雅观，真要在公众场合购买要用。

### 红粉兵种

兵种特点 口味香甜柔和，造型可爱浪漫，适合送给 MM 食用的雪糕，夏日约会的时候如能使用，定能事半功倍哦~



#### 1. 和路雪·红豆冰沙

外观 B 口感 B

价格 2.20 元/只，合 24.00 元/千克

点评 包装有点像 MM 们都喜欢的酸奶，打开后样子不是很好看，但味道甜而不腻，带点细细冰渣感觉，适合胃口大的 MM 们多吃，价格也不是很贵，各影院的男朋友都可轻松负担~

#### 2. 雀巢·香心

外观 C 口感 B

价格 2.00 元/只，合 36.00 元/千克

点评 首先喜欢它的名字，而自它的外观形状像爱心，巧克力外皮，比较糟糕的是，由于字太大了，一般买的时候，多多少少都有点破损，致吃的这个就是，已经烂得不能拍出照片了……大家买的时候一定要捏紧。

#### 3. 伊利·云中漫步

外观 A 口感 B

价格 3.00 元/只，合 38.00 元/千克

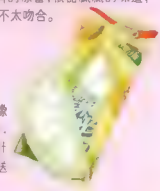
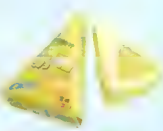
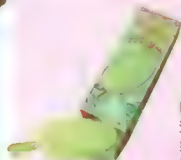
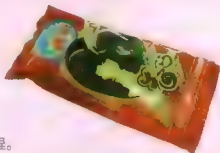
点评 非常漂亮的一只雪糕，白色的身体上有若隐若现的彩虹圈，让你舍不得吃它。哦，不过还是被我残忍的吃掉了。白巧克力脆皮在视觉上不突出，咬下去有出乎意料的惊喜，很甜腻的味道，不过和蜜糖的包装有点不太吻合。

#### 4. 宏宝莱·鲜果时光

外观 B 口感 C

价格 1.00 元/支，合 13.00 元/千克

点评 哈密瓜口味的“鲜果时光”，它的身体就像一颗切好的哈密瓜，外面是绿色的水果冰，果肉很凉，中间的小洞里填着洁白的、软软的奶油味雪糕，设计非常精致。在夏天，最廉价的讨好 MM 的办法就是送这瓣冰凉凉的“哈密瓜”给她吃。）







## 五彩兵

兵种特点 又硬又香的果汁冰棍，用鲜艳的颜色来吸引你的目光，一般三四种颜色一个包装，一次享用多种水果口味！

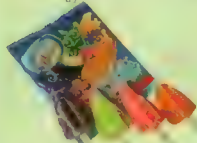


### 1. 和路雪·乐宝

外观：C 口感：B

价格：10.00元/包(每包20支)，合14.00元/千克

点评：一包有20支，分为三色，而且每支只比签字笔粗点，两口就是一支，简直应该划入豆丁兵种。虽然不如雪糕那么柔，但是冰沙颗粒很细，是五彩兵种里口感最好的。



### 2. 雀巢·冰冰 FROSTI

外观：C 口感：D

价格：2.00元/包(每包4支)，合10.00元/千克

点评：四种颜色，做工有点粗糙，冰的颗粒也比较大，形状虽然尖尖的比较有型，可是很容易碎，一包里面完整的只有一两个，最大的优点是便宜，五角钱的雀巢冰棍哪里找去。

### 3. 伊利·果果冰冰

外观：C 口感：C

价格：6.00元/包(每包6支)，合18.00元/千克

点评：除了在形状上比“和路雪·乐宝”大一圈以外，其他都很相似，也是三色三种口味，感觉比“和路雪·乐宝”稍微酸甜一点。



### 4. 三元·冰果乐

外观：D 口感：D

价格：6.00元/包(每包8支)，合9.00元/千克

点评：有五种颜色，可惜名不副实，既然是“水果乐”，怎么连豆浆冰棍(最难吃的就是这种，扔了吧)，可乐冰棍也放进来了？其他三种水果味的还凑合，就是有点硬。



## 巨无霸兵

兵种特点 非常经济合算的大桶家庭装，买回去慢慢品尝，除了包装不够好以外，口味其实都不比其他兵种差哦。

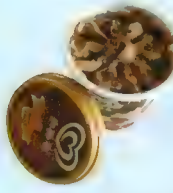


### 1. 和路雪·金装系列

外观：C 口感：B

价格：10.00元/桶，合33.00元/千克

点评：味道偏甜偏淡的一桶，要一口气吃掉它还是非常困难的，口味一般而价格略贵，感觉性价比不是很好。



### 2. 雀巢·家庭装

外观：C 口感：B

价格：5.30元/桶，

合20.00元/千克

点评：最常见的，也是性价比最好的巨无霸兵种，既有高级的口味，又有平民的价格，我一直用它……

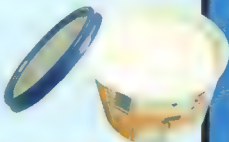


### 3. 伊利·六个圈

外观：D 口感：C

价格：5.80元/桶，合22.00元/千克

点评：虽然别出心裁的，也是很费功夫把香草、草莓和巧克力三种口味混到一起，但大众化的味道实在难以消灭，而且外包装也很不上档次。



### 4. 美登高·家庭装

外观：C 口感：B

价格：3.60元/桶，合14.00元/千克

点评：原以为是粗糙的廉价货，吃过以后才发现不可轻视，尤其是香草味道的，口味相当之正，颇有雀巢之风，兜里缺钱又想过瘾，就来一桶。



### 1. 和路雪·千层雪

外观：B 口感：B

价格：13.00元/盒，合37.00元/千克

点评：唉，我说过，我只吃哈根达斯，不过这个千层雪算是老牌了，我就勉为其难吃吃，其实这东西没有它包装盒上画的那么好看，而且有点硬，最好拿出来软软再吃。



## 华丽兵

兵种特点 没有大事庆祝，不轻易吃的高级品种，但一旦品尝，第一句评价一般都是“嘿，这玩意才算是冰激凌那”。



### 2. 雀巢·月光宝盒

外观：B 口感：A

价格：13.00元/盒，合38.00元/千克

点评：一种小冰激凌蛋糕。淡雅的奶味非常符合贵族的需要，包在冰激凌里的蛋糕甜味也很淡(就是蛋糕不够松软，而且只有薄薄一层)，使得这个雪糕吃多少也不觉得腻味。



### 3. 伊利·倩佳仁

外观：A 口感：C

价格：6.00元/盒，合48.00元/千克

点评：紫色亮光盘子包装，外观还不错，巧克力外壳苦味略重，其中夹带干果杏仁，里面冰淇淋奶昔奶油味很浓，但感觉就是在吃纯巧克力，偏甜。



### 4. 哈根达斯·外卖装

外观：B 口感：A

价格：38.00元/桶，合320.00元/千克

点评：啊哈，冰激凌的王者！这才是我要的，其实它是什么口味已经不重要了，只要花上比别的冰激凌贵10倍的价格，就是吃一团卫生纸，你也会感到甘甜无比的。

可恶的游骑兵，在吃了这么昂贵的雪糕之后居然什么像样的评价也没有，其实，所有小编们的内测评价只是一个参考，要想知道雪糕的味道，就去吃它吧！今夏有很多漂亮美味的新品上市，我们只是挑了其中最具有代表性的20种，只要敢于尝新，你就能获得惊喜——如果发现了值得推荐的好吃雪糕，别忘了把消息通报给(家用电脑与雪糕)。





●北京 刘正晨

我问一下,《魔兽争霸III》首发纪念版哪有卖的?CS、魔兽玩偶哪里有关?还有诺基亚的游戏手机哪里可以买到?

商店!对不起,我的意思是连那软件店,咳~其实我的意思是,首发纪念版,两年前发售的,现在呢除非那家软件店生意不好可能还会剩几个,最好是到易趣网([www.ebay.com](http://www.ebay.com))、淘宝网([www.taobao.com](http://www.taobao.com))这样的二手交易网站“狩猎”,CS及魔兽玩偶同理。至于N-Gage——召唤狗子!



【游侠兵】

咪咪(配合游侠兵的召唤……)!N-Gage并未在国内正式上市,因此也没有简体中文版。但是如果您的DIY精神和我一样的话,可以在易趣等网上购买——事实上,如果您到我们的论坛[www.playgamer.com](http://www.playgamer.com)游戏科技版询问,那里的热心Ng同好很有可能帮您代购的哦!不过,Ng的新版N-Gage QD已经正式在国内上市,您可以到各大诺基亚手机专营店搜索一下^^

【狗子】

●山东济南 刘江

刚考完英语六级,感觉还好,这还要多亏“家游”,因为好多单词都是看游戏的英文而记住的。这种方式我觉得是记单词的最好方式,毕竟是自己感兴趣的,记得就牢靠。其实你们可以从当下的国外游戏杂志上摘录一些合适的文章剪出来,这样不但能让读者通过“家游”这个平台了解国外游戏的最新资讯,还可以增加读者的英语阅读能力,一举两得。还有,你们应该编一些诸如游戏词典的栏目,旨在帮助新老读者了解游戏的相关术语。另外,咱们这个传统:8.8元,难道你们迷信不成?现今价格都是整的,找零钱也很烦人,这些小地方你们应该考虑。

各位嫌8.8元找零麻烦的读者大人,在期待《家游》为漆整而谋划如何加料的时候,不妨把1块2当小费赏给服务优异的书报摊主,这样既可树立《家游》读者的“光辉形象”,更可助您有更大的机会获得看(其他)霸王书的特权!勿以善小而不为,Ham...

玩以致用,绝对是值得称道的玩家之道。大家为大多多分享“游戏有益身心”的经验哦,《家游》愿做这样的健康游戏伙伴。

【游侠兵】



嘿嘿,刚刚考完6级的这位朋友,感觉好是件好事情,先预祝成功!从游戏中学习英文的确是一件明智的事情,是少对我也是这样!握手握手!

【狗子】



●浙江宁波 王瑞娟

第一次看《家游》是从同学那儿借来的,已是3年前了。一看到这本书,真的放不下了它,以至于后来经常上课看《家游》,被老师发现,后果可想而知,垃圾筒又多了份心。我可总不死心,下课从垃圾筒中掏出已经什么味道都有的《家游》看。再次被老师发现时,老师立刻暴走,抓到mg,将书没收。几日以后,进办公室,见老师正专心致志地看《家游》,我狂喜,老师毕竟也是人啊!后来,和老师达成协议,上课不准看,看完后让老师也目睹一遍《家游》,我们师生感情飞快增长。

提几点建议,把读者对游戏难点的询问体现在“强攻”上,把游戏关卡的重点介绍给读者。加人网游的页数,毕竟现在网游比单机受欢迎啊(个人认为)。

好学生和好老师,啧啧~《家游》

肯定比课本好看,但《家游》肯定没有课本好用的。大家看看,他们已经明白了。

【游侠兵】



●福建漳州 夏旭东

这次我把一月份的调查表一起寄来了,我想还可以使用吧,这让我想起一段歌词:这一张旧船票,是否还能登上你的客船.....

如今我觉得《家》不仅是一本游戏杂志,而更像一本时尚类杂志,这样很好,文章都很有看头,尤其是那些游戏周边的产物。希望小编加大力度,搜索有关内容哦!

“家游客船”即将开通快速通道,“拇指CLUB”就是这样一个充满游戏性的即时互动交流平台。写信是很麻烦,在手机键盘上动手指!大家希望通过短信形式做些什么,就快出点吧!

电脑、游戏机已经不是什么新鲜玩意儿,但若觉得没有什么新玩法,那可就是人落伍了!来一起PLAY吧!

【游侠兵】



时尚类杂志?没错,正是《家游》未来十年的发展方向。反正都是娱乐嘛,就是要吃喝玩乐一应俱全,以后会继续努力。十年之内一定做成像《时尚》那样300多页的豪华娱乐刊物。

【月月】





●山东济南 二琦琦

我N次写回函了，众小编不知有谁看过，到现在为止，我没有收到一封信或是MAIL，还有我最喜爱的SK战队的海报，不知给你们寄去收到了没有。《家游》10岁了，我很高兴。虽然在人的一生中10年并不是一个很长的数字，但在同类刊物中却是高龄领导者。在此，我希望众小编化食物为智慧，把《家游》打造成为国际一流的杂志！



SK战队的海报没有收到，遗憾——下个月他们就要来北京了啊，琦琦不和我们一起去睹SK风采吗？对了，本期ESWC报道中有中国New4的MM跟SK的合影，虽然图片不大，不过也就将就着先解解馋吧。

【月月】

您还别说，我就回过……结果是那位可爱的读者回信里把我称作“大狗”……我一定要重中，此物非彼狗，我还年轻……不过呢，读者回函编辑们都是会认真阅读的哦！

【狗子】



●四川 白子 一鸥

本人以及本人周围的一批读者，都希望《家游》杂志开设一个竞技游戏的专栏，每期传授一点技巧和战术之类的内容，再来点高手、名人的访谈，从他们身上取些真经，让广大读者、玩家和竞技游戏爱好者从中受益。



竞技栏目的初衷并非实战，但我们会考虑逐步加入这类内容；而高手、名人我们是不放过过的，正如前面与琦琦所说的，SK下月到来之时，一定会把他们拆个七零八落，到时每个零件都会摆上台前跟各位分享，放心放心。

【月月】

●四川南充 邓静

排行榜很多游戏杂志都有，但我感觉10名的位置不太够呢！现在网游、单机游戏的数量那么多，将名次扩大到20位应该没有太大的问题呢！

家游的主业是游戏，但增加一些软、硬件栏目可是家游迈向“完美杂志”的重要一步呢，不要求什么太多的东西，“新软件推荐”之类的就会让我受益多多。最后我还想提一点，家游总体感觉挺男性向的，多给女生一点空间吧！

知音啊！我也觉得《家游》里太男人化了——9个小编就我一个女DI~比例严重失衡，要不，咱们再多招一个美编吧（美女编辑的简称）！

【石子】

经典榜总是众多大牌长期占领，不服都不行；而期待榜还算小有波动，但真正值得流着口水等的却是不多；发烧榜与经典榜似乎区别并不大，看着那一大票魔兽、CS的痴迷分子，想来想去，名次还是暂缓扩大吧。

软硬的东西并不擅长，但会做得精细。至于说女生空间嘛，时尚化应该是你们喜欢的吧，正如前面面对夏旭东朋友所言，有朝一日，各位女生每月还是省下那20块买《时尚》的钱来买《家游》吧。



【月月】

●湖北襄樊 解家骏

这两年网游大行其道，“家游”也曾迷惘过，随波逐流了一阵子，但在热心读者的指正下，又逐渐恢复了单纯的活力。现在仍让我感到不足的是“家游”的娱乐性不是很强，“大话家游”和“文渊阁”应大大加强。另外，希望“家游”开辟一个赛事专栏，将CS、WC3、FIFA之类的赛事和解说登一下，“家游”就很完美了。

嗯，从游戏评价的角度来看，《家》的问题是容量很大，可是形式上不够好玩，我支持解同学！这里应该是读者和小编们一起娱乐的大平台。另外，网游这个大势，浩浩荡荡，顺之则昌，逆之则亡，我觉得咱“家”也不该逆历史潮流而动，网游是要报道DI，否则广告就没有DI，还是上面所说，网游也是游戏，文章也要写得好玩——这才是最重要DI！



【东东】

赛事专栏今年已经开辟了，本人连续两期制作了ESWC2004的报道，希望各位电竞爱好者多多捧场，可能大家更喜欢实用的战报，不过那暂时还不是《家游》的目标，我们想从众多比赛当中发掘更多更有趣的内容，绕过对抗本身，我们的选手们更可爱。

【月月】

●梅河口市 于帅

你们杂志社的电话好先进啊，人工智能的，进去就提示我们打什么电话或查号，可是在杂志上却看不到一个分机电话（难道我没注意？），一查号放段音乐后就自动挂机……郁闷。

不是吧?!《家游》电话打进去就会有磁性女声提示拨分机号，然后你要查号拨0后就会有甜美女声接听——哈哈——我是说真的！提示一下：总机号码从6001到6003都可以的。

【游骑兵】



特别透露：那个人工智能的声优是……（~吐~有人被石子姐姐顶哭了）

【东东】





● 内容：刘向民 何家良

我想知道蜗牛电子的《航海世纪》和光荣的《大航海时代Online》什么时候可以公测（没办法，没有内测号和客户端，只能公测了）。

根据内部无责任之消息，《大航海时代Online》正在火热开发中，很多设定还没有最终确定，最快也只能到明年才能公测。据今年参加过的秘密测试的不愿意公开姓名人士透露，《大航海时代Online》“超级好玩”，绝对是“震撼性”的，“史诗级别”的巨作。



【东东】



啊，东东的广告居然打到大话西游来了，我偏和他对着干，嘿嘿，等不到《大航海时代OL》，咱们可以先试试《航海世纪》这款国产游戏嘛，预计10月即将公开测试，准备好了吗？

【石子】

● 贵州玉屏 刘向民

望众小编能在每期杂志封面上都注明除杂志以外的附赠品，啊，对了，连问卷调查表也一起标上。

这个建议必要！游骑自己去家电超市买东西，促销员就常常以暧昧的神情表示，你现在买的话，他（她）会多帮你要些杯子、电扇、原版DVD、超值大礼包等等等等之类的赠品，令人怀疑他（她）一定没少先扣这些小东西。

不过，由于杂志赠品的形式各异，我们会注意将每册都有的赠品标识出来，有时那些随机派送或区域配送的赠品就不宜标明，否则书报摊主们的冤案就太多了。BTW，问卷调查表是应该每本都有的，如果没有的话可能是出厂时漏掉，请到家游网站上填写电子回吧。

【游骑兵】



【小马】



#### （邮购指南）

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志，邮购时请在汇款单附注写明要购的期数和数量，平邮免收邮费，如商邮另加邮费3元/本的特号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐用户使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室

邮购电话：(010-88115658)

电子邮箱：publiker@playgame.com

#### 征稿启事

各位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目发表有创意的内容和格局中获得稿酬。  
■ 新作连载：游戏小说、游戏攻略、一些读者认为，游戏杂志传统栏目“前瞻、评论和攻略”是那些职业或半职业游戏撰稿人的天下，不然，如果你的游戏领域够敏锐，观点够新颖，钻研够精深……总之有一款行，你的文章就可能出现在杂志上。

#### ■ 文章类

■ 游戏文学：这是那些想尚未结束的人的天赋，游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗等之属不列。

■ K文、“K文”之趣取自“BBS上帖子超过1K就没人看”的说法，不长不短的字文，以游戏或生活中的经历和感悟为主线，来点幽默，观点鲜明，风格酷一点。

#### ■ 玩家长角

■ 历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到见解。

■ 文化：游戏文化纵向解读，这里的发挥空间完全属于你。

■ 图片：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，收集狂人请共享你们的图片。

■ 幽默：关于电脑和游戏的原创或改编的幽默笑话及漫画。

■ 人物：特色玩家、产业人物或相关社会人士上的专访和介绍。

## 公告栏

这里也许会出你或者你朋友的广告。

■ 周边：游戏周边产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编游戏的周边作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的音乐、动漫等）的评测，你的见解够灵，眼界够宽的话，就有人给你买单。  
■ 生活：游戏玩家的生活习惯、消费风尚等，我们不敢轻易高估。

■ 人话家游：你的来信，你的电话，你的帖子，你的……

■ 软件试玩：试玩与试玩、试玩游戏相关的产品和服务，还有模拟器、手机游戏等同样好玩的东西。

投稿地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家游电脑与游戏》编辑部

邮政编码：100036

电子邮箱：play@playgame.com

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称，推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%清晰度的JPG或BMP格式，请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料，请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报纸，若时间上有特殊要求请在来稿中说明，由编委或版面大于等于A4规格，单幅与四幅画面均可，彩色黑白不限，欢迎使用电子邮件投寄稿件，图片格式采用JPG/PSD/BMP等通用格式。如邮寄请附稿在来稿中说明。

#### 【2004年第6期读者调查网统计结果】

非常好 42.7%  
还不错 53.6%  
一般般 3.0%

不太好 0.0%

糟糕： 0.7%

本期读者最喜欢的文章：

特别企划：PLAY十年——场玩家的集体回忆

本期读者阅读最不舒服的版页：

特别企划（P66-67）

#### 【2004年家游杂志年度最佳游戏类获奖名单】

上海	吴明辉	北京	段晨
北京	王博楠	江苏连云港	滕敏
广东阳江	张永贞	山东德州	李森
湖北武汉	陆南楠	陕西汉中	赵磊
贵州安顺	徐瑞木	河北石家庄	李彬
湖南贵阳	孔震	吉林长春	顾莹莹
四川绵阳	曹凯	广东东莞	许均涛
江苏徐州	李刚	安徽芜湖	王立群
山西太原	侯志通	湖南长沙	吕宁
江苏昆山	李富荣	河北唐山	宁威
北京	韩朝	吉林长春	韩爽
天津	李联	天津	孙亮
陕西西安	刘亚强	浙江嘉兴	范禹飞
湖北武汉	冯亮	河南焦作	王彦
广东汕头	陈永洪	上海	张兴宇

（以上读者各获得由北京新天互动多媒体技术有限公司提供的流行电脑游戏1套）

■ 本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发帖和部份投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩客状态等维度一切发表的意见、感想或随便什么，所刊登文字仅代表作者个人观点，与《家游电脑与游戏》杂志无关。





# 真·漫画三国

## 《铁血三国志》四格漫画创意大赛



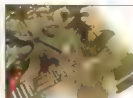
在北京华义强力打造的3D网游大作——《铁血三国志》即将完成之际，北京华义与本刊联合举办“真·漫画三国”——《铁血三国志》四格漫画创意大赛。参赛条件很简单：

无需绘画功力，只需天才创意！

你知道“三国”吗？还有那么一点点幽默细胞？OK！那么，把你想到的《三国演义》故事，改编成搞笑四格漫画创意草图（创意数量不限），通过信件、电子邮件、特快专递、漂流瓶、导弹……总之任何方式，发给我们，这样你就有可能获得以下奖励：（请看右边→）

### A奖：4名

- 1.《铁血三国志》人设总设计师，“亚洲高神”，台湾漫画大师邱文先生亲笔签名的《铁血三国志》超大海报一张（卷筒发送，无折痕，总量仅4枚，超值收藏品~）；
- 2.GBA SP掌上游戏机一台；
- 3.《铁血三国志》内测账号一个，可以命名为“三国搞笑王”，同时官方将在游戏公告中公布四大“三国搞笑王”名单。



### B奖：20名

- 1.《石器时代》精美纪念怀表1块；
- 2.《家用电脑与游戏》PLAY!主题后背包一只；
- 3.《铁血三国志》内测账号一个。



### C奖：100名

精致的三国游戏主题玩偶一只（刘备、关羽、张飞、赵云和孔明造型随机抽取一种）。



此外，其中的优秀创意将由《家用电脑与游戏》特约漫画作家根据《铁血三国志》的人物设定，画成《铁血三国志》版的彩色四格漫画，刊登在10月号的《家用电脑与游戏》上。

所有漫画创意都将送交北京华义软件公司，你的天才想法以后可能会出现公司的宣传样本中！

参赛作品请寄至：（100037）北京 813 信箱 或者 play@playgamer.com

“真·漫画三国”评委会收（请务必注明作者姓名、联系地址及电话。）

本活动截止日期为2004年9月10日。获奖者名单将在《家用电脑与游戏》2004年10月杂志中公布。

实例：一个创意的实现……

标题：刘备投军的一声叹息

作者：诸葛亮

联系地址：湖北省南阳市隆中区茅庐 1201 室

邮政编码：1234567

联系电话：88888888

电子邮件：zhugeliang@playgamer.com

漫画创意草图非常简单~谁都能随手画出来的！只要有创意，我们甚至接受作业本和草稿纸材质的投稿~

如果你的草图被录用，那么就会由《家用电脑与游戏》特约漫画作家绘成如下的彩色漫画，刊登在杂志上，怎么样，很炫吧？当然，还能获得一大堆奖品，还等什么？COME ON BABY！快快发动脑细胞里的创意细胞！！

铁血三国志 之一声叹息



2004年11月5日-KID-AI 艾草画









# 会友天

## 你的暑假,你的家

——家友眼中的编辑部

亲爱的家友们,暑假到来了,想必大家早已将自己的假期规划出N多种方案啦。你们正在度过的假期生活是如何的呢?草地很想知道呢……想当年我做学生的时候,最大的愿望就是可以天天去游泳,然后吃上一个1.5元钱的煎饼。呵呵,现在煎饼还有,时光却没了,所以忍不住要跟大家分享一下。经常来《家游》论坛的朋友会比较清楚北京家友的暑期动机了!猜到没?是的,他们计划了一桩桩的“家庭”事件……是嘛,正像这开篇题目,这里是你的暑假,你的家!好啦,下面就请观赏有关北京家友一游游“家”的全程报导吧(由月静格格和芭氏TM联合撰写):

“去过编辑部不少了,但一直都没有人全过。难得这一次袭击编辑部的时候人是全的。那我就进行一次小小的印象总结吧。”

一进门,就是那位号称家游小工的绿草地同志迎接的。咳咳,但是工作不细致致啊。不到几分钟,就把我们转手“倒卖”给了豹子(嘿嘿,其实绿JJ也是很忙的,要处理那么多会员的事儿,所以我们也理解一下啦)。

就在绿JJ把我们“倒卖”的时候见到了游骑兵同志。这个在第6期被称作“邪恶小编”的家友,其实一脸笑容没有邪恶啊,而且笑起来特“可爱”。如果各位读者老书们在电视上见过他就会有这样一种感觉,这顶多是个“笑面虎”。

豹子同志也算是个性情中人。原来是个美术老师,但被游骑兵给发配到了编辑部做硬件编辑,他的很多硬件文章大家都看过吧,很不错的。

随后,我们一行进了编辑室。这里和第6期杂志上的那个《大逃杀:邪恶编辑部》中一样。一进那里,那个角度第一眼看见的只能是丹。丹好和蔼的,别的不喜欢也没有发现。因为是个好同志,所以我们就别八卦人家了(我们照到一张丹睡觉时的绝妙照片,鉴于隐私问题就自享了)。

石子呢,电脑里开了N多IE窗口,好像都是新闻。关于石子MM,可能是各位读者最感兴趣的了。她好像特别怕自己被曝光。所以几次偷拍,均被她用各种物品挡住面部。其实石子还是挺漂亮的,身材不错,声音也特动听。

月月嘛,下巴留着胡子,听说她最近要给朋友换手机。给我感觉月月工作的时候也不会忘了自己的女友,蛮不错的。当然,还有一种感觉,

他应该去蹭豹子的饭。

接下来,就看到忙碌着的子哥了。好瘦啊,很像《画黑》中形容的那么喜欢吃东西的人。为什么要让他扮演一个偷偷去买食物的角色呢?不理解的啊。

楼上的编辑陆陆续续起来,下楼时遇到了东东,这个家伙和漫画像上的造型很符合。脖子上挂了一个DC,好像在拍照片。这么胖!和我有一拼了。后来看到他辛苦工作的样子,觉得特不容易。

在楼下的时候被绿JJ告知最终“BOSS”小乌出现了!众人迫不及待的冲上楼去围剿BOSS!可BOSS却把大家吓到了。小乌都快变成老乌了,比白晒照片泡澡了不少。小乌有点瘦,但是有很结实的肌肉。

时间很快到6点了,豹子说要请大家吃湖北菜,不过最终还是选择他吃的快吐了的“天外天”。大家在一起吃饭聊天,甚是有趣。哦,忘了个事儿,在我们离开编辑部时,绿姐递给了悠悠一个包包,就是大家能在最后一页上看到的那种!有点嫉妒啊,都没我们的份,谁叫人家是远远而来的客人呢。

编辑基本上被说了一遍。给我们的总体印象是,这个编辑部肯定被施过魔法!怎么他们看起来都年轻啊?~”其实,编辑部所有编辑都是挺好的。像风趣的豹子,体贴人的丹,漂亮的石子,关心女友的月月,认真工作的东东和子哥,还有一颗大脸面带笑容的游骑兵,还有总忙来忙去的小马……用一句诗俗的话来说就是:他们真的挺好的!”

## 会务导航

(1) 上期的读者回复中,小马提到了要重开“玩家征友”栏目。我想这对喜爱交友的读者是个莫大的好消息吧。现在郑重宣布,经草地争取,小马哥应为会员家友提供“优先刊登权”!下面重复小马大人的话:参加征友的读者可以将自己的姓名、性别、年龄、地址/邮编、QQ、照片等个人资料,连同有效证件复印件和百字以内的留言寄至编辑部。

(2) 我已经看到不少“草地GG”的称呼了,好伤心啊~~~我觉得有必要在“会务导航”这个版块里郑重声明一下,石子和草地都是女生,通称“美眉”的那类就对了^^

家游派小工·绿草地

800Buy  
礼上网来 八折

精彩无限  
惊喜无限

1折

购物满50元 免配送费

请提示



瑞士 SIGG 希格

1.2L 40

会员价: ¥135

时尚精品

zippo 经典象咬  
(350)

会员价: ¥135



蓝天无线耳机  
CT 008

会员价: ¥97

原价: ¥79

数码世界

迷你USB手柄



八倍购物券 20元 卡号: HG20

会员价: ¥135

购物券使用流程:









跟吕布比比武，跟赵云比比帅，跟孔明下下棋，跟貂蝉谈恋爱，攒财富，免费玩游戏，一举数得，发送手机短信

A 到 963833 即可订制

**奖**

总积分 10000 元  
赢取一个月免费游戏

总积分 50000 元  
可以换半年免费游戏

总积分 100000 元  
赢取终身免费游戏

发送 SMS 到  
9638331 兑奖



打造自己的梦之队，绝霸蓝坛，  
发送手机短信 D 到 963833 即可订制

**奖**

★ 积分达到金牌教练，可以  
换一个月免费游戏  
★ 积分达到传奇教练，可以  
换半年免费游戏  
★ 积分达到梦幻教练，可以  
换终身免费游戏

发送 SMS 到 9638333 兑奖



捍卫家园，捍卫爱人，我们是  
反恐部队，发送手机短信 G 到  
963833 即可订制

**奖**

● 积分达到佣兵，可以换  
一个月免费游戏  
● 积分达到精英，可以换  
半年免费游戏  
● 积分达到特工，可以换  
终身免费游戏

发送 SMS 到  
9638333 兑奖



神仙？妖怪？赌神？老千？尽在  
拉斯维加斯之夜，发送手机短信 J  
到 963833 订制即可

**奖**

● 积分达到赌徒，可以换  
一个月免费游戏  
● 积分达到赌仙，可以换  
半年免费游戏  
● 积分达到赌圣，可以换  
终身免费游戏

发送 SMS 到 9638334 兑奖

就在10月10日前  
发短信订制，即可享受  
20天免费游戏  
抢超值大奖！



玩游戏，免费，快乐就这么  
简单，赶快行动吧，发送手机短  
信 M 到 963833 即可订制

**奖**

● 获得铁甲卡片，可以换一个月免费游戏  
● 获得铁甲卡片，可以换半年免费游戏  
● 获得铁甲卡片，可以换终身免费游戏

发送 SMS 到 9638334 兑奖



做英雄，当霸主，还能免费玩游  
戏。还有这好事？发送手机短信 P 到  
963833 就能订制

**奖**

● 积分达到侠客，可以换一个月免费游戏  
● 积分达到大侠，可以换半年免费游戏  
● 积分达到至尊，可以换终身免费游戏

发送 SMS 到 9638334 兑奖



XRUN  
GAME

北京讯联科技发展有限公司  
客服热线: 010 85901550  
邮箱: contact@xrungame.com





# 航海世纪

VOYAGE CENTURY

世界首款3D航海网游,梦想从这里开始...

<http://www.braingate.com>





# 巨奖 惊喜共激情同在

## 百万 女神与欢乐 齐飞

清凉夏日

官方网站 [www.gth-online.com.cn](http://www.gth-online.com.cn)

# 绝对女神

Gate to Heaven

Windows XP/Vista / 1GB RAM / 100MB HD

北京金玉天立软件科技发展有限公司 总机: 010-65671106  
客服: 010-65670302/65672829 e-mail: gth@th-online.com.cn



总代理: 北京晶合时代软件技术有限公司 地址: 北京市海淀区北四环西路64号  
理想国际大厦804-808 (100080) 电话: 010-62907880 <http://www.jhtop.com>



总代理





4年心血，5大系统，打造流淌海洋血液的惊世之作！

航海是一段情感的交流

丰富的游戏装备，十级定制装备系统，演绎200个个性化职业体系，亲情、友情、爱情……兵临城下，千军万马的虚拟世界。

航海是一场勇气的较量

一流的动作捕捉量，逼真的打击感，宏大海战场面，壮观的火炮轰鸣，战船的挂钩肉搏，近战近攻，策略与勇气并存，国家作战，公会作战，个人英雄，雄尽折腰。

航海是一次未知的探索

世界先进的水面算法，真实的海面变化，在这里与自然、与大海融为一体，时，多达400种的发现物，一一满足你探索的好奇，成就真正的航海家。

航海是一种生存的挑战

双层包围技术，仿真一种自然场景，真实展现丰富的世界版图，真实的合成系统和自由的技能系统，掌握二项本领，全面应对无处不在的生存挑战。

航海是一轮财富的博弈

100种贸易货物，真实的产业链，航海线路……重现十六世纪繁荣的贸易，动态的价格波动系统，是每位航海家头脑的最大挑战。





密传 八部众职业分析全攻略





文/浪子韩恒

在 游戏的历史上,再也没有比三国游戏更烧钱的家族了,数亿计的三国游戏几乎涵盖了所有的游戏类型。但说到所有三国游戏中最经典的作品,毫无疑问是《三国志》系列,可以说,这是所有三国游戏玩家的启蒙之作。在今年的7月,这个伟大系列的第10部作品终于再一次把我们带回了那个烽烟四起、风云变幻的大时代!

根据光荣的制作习惯,《三国志X》是一款城市建设和个人发展的策略概念的作品,和注重战略化决策的《三国志》当然不同,它是一款战略模式的游戏。玩家们,在此我先要向你提个醒!用通俗的话说,《三国志》是一部“三国志志传”,但比七、八两代更明一点!

《三国志X》的文字和内容信息量,大起上百万字,是一部巨著,你将感受到自己扮演的角色进入了历史的洪流。这是一款为三国迷们准备的游戏,有很多东西有待发掘,而我们下面所给出的《制霸全书》将使你更方便的体验游戏,了解游戏中的各种关系,是你称霸天下的制胜宝典。嗯,那么请翻开第一页吧!

## 序章:新人指南 FA

### 1 中文版何时发售?

答:台湾光荣宣布繁体中文版初步定在10月份发售。

### 2 为什么安装到37% 停止?

答:是系统要求你换CD2

### 3 为什么没有音乐?

答:请安装 media player 9.0.



### 4 如何将游戏改成窗口模式?

答:运行 regedit,搜索 koei,找到后展开,找到 san10 中的 config 中的 screen mode,将它的数值改为2就可以了

### 5 安装到29%,出现“xxx”“msi”“chm”“MSDN”“参照”“xx”问题,怎么办?

答:方法1:区域设置再改成中文,重启之后安装一切顺利

方法2:先把CD1中PROFILE文件夹下的KOEI\SAN10里面的文件找到你要安装的目录去对应的也是KOEI\SAN10,然后,然后再执行CD1里的安装程序,即可安装。会提示你选择,吃,更换CD2后继续安装。

方法3:把两张碟中的PROFILE目录下的Koei文件夹直接拷贝到硬盘,虚拟第一张即可

### 6 如何登陆新武将?

答:首先,操作系统必须是 windows 2000或者 windows xp,如果是 windows 98的,内时是固定的,不能随意转换,直接去游侠补丁网下载新武将登录补丁,http://patch.ali213.net/view.asp?id=3696,再配合著名的游戏拼音输入法(http://patch.ali213.net/view.asp?id=2019)是最简单有效。

### 7 地图上行动太慢!

答:点击了目的地武将开始移动时,只要按住鼠标不放,或者按住 shift 键,武将就会以1/4快的速度移动,根本不可谓

### 8 无敌跳出游戏?

答:主要是显卡,声卡兼容性问题,有的玩家关闭音乐就没有此现象发生了



## 9. 显卡刷新率太低怎么办?

答:方法1:通过操作系统修改:点击“开始-程序-附件-系统工具-系统信息”,选择“工具-Windows(w)-DirectX 诊断工具”,接着在弹出的“DirectX 诊断工具”窗口中选择“其它帮助”,点击“替代(O)”。再在弹出的“替代 DirectDraw 刷新行为”窗口中点击“替代值(O)”,并输入数字“85”,再单击确定,就大功告成了。

方法2:通过软件修改:方法一只适用于那些用微软 DirectX 开发的游戏,而对采用 OpenGL 加速模式的游戏(如 CS、Quake3、重返德军总部等)仍无能为力。这时,我们只有借助于专用软件了,首先要做的就是确定你的显卡芯片、NVIDIA 芯片的显卡我们可以用 NVIDIA Refresh Rate Fix 或 RivaTuner,ATI 芯片的就可以用 ATI Refresh Rate Fixer,而其它芯片的显卡则可以用 PowerStrip。

## 第一章:基础指南篇

### 二、操作指南

本作中,主要操作界面是城市指令界面,在此可完成绝大部分的工作。

1. 宫城:武将评定的所在,可在所属都市的宫城里接受君主或太守的命令,也可发表提案。在野武将可向太守提出仕官申请。太守以上还可以在出入城市金。特别要注意的是宫城里的【裁决】指令,这个就是本城的民众(民情)要求你通过各种内政方案,做好了对城市的发展大有帮助,务必重视。

2. 农地:在自势力都市的农地里施行【农业】命令,增加粮税收入。在野武将只能在所属都市的农地里施行【农业】命令。

3. 市场:在自势力都市的市场里施行【商业】命令,增加金钱收入。在野武将只能在所属都市的市场里施行【商业】命令。

4. 城壁:通过【改修】使都市防御度提升;用【增筑】使都市规模提升。在野武将可以在所属都市的城壁施行【改修】和【增筑】。武将在别国势力都市城壁处可通过【破坏】降低都市防御度。

5. 工房:在自势力都市的工房里施行【技术】命令,提高都市技术值。在野武将只能在所属都市的工房里施行【技术】命令。

6. 电所:在自势力都市的电所里施行【治安】命令,提高都市治安度。在野武将只能在所属都市的电所里施行【治安】命令。武将在别国势力都市电所处可以通过【情报调查】(特技“间谍”无)或【间谍潜入】(特技“间谍”有)调查该都市情报。

7. 酒家:在酒家接受人民拜托的任务。有特技“酒豪”的人可以召开宴会,自己的名声和与敌放牧人的亲密度会上升。在别国势力都市的酒家里可以使用【流言】(武将忠诚度下降)、【煽动】(治安下降,通过内应在战斗时造成住民反乱)、【戒严】(挑拨两个势力间的关系)3种计略。在野武将可以在酒家进行私兵的新设补充和训练。

8. 兵舍:在自势力都市的兵舍里通过对部队的【新设】、【补充】、【训练】来增强兵力。如有必要必须满足强化条件,可对部队兵种进行【强化】。强化条件指该兵种的经验要達到一定程度,且都市里有可以提供强化的设施。在野武将无法在兵舍进行编制和训练。

9. 自宅:君主和在野身份以外的武将可以在此【下野】。在野武将在此【发起】放浪军,或通过【转居】移住其它都市。

### 二、城市指南

本作中,城市的属性非常重要。不同的城市,发展类型不同,特产不同(注:不是每座城市必有特产),特殊建筑也各不相同,具有非常明显的地域和战略个性。城市的规模会随着玩家的建设和提升,基本关系如下:

小型城市 容纳5支部队 人口上限30万 无特别建筑  
中型城市 容纳10支部队 人口上限50万 出现特殊建筑

大型城市 容纳15支部队 人口上限100万 出现特殊建筑  
巨型城市 容纳20支部队 人口上限300万 出现特殊建筑

为方便玩家查询和了解都市的各种属性,我们整理了下表。

三国都市属性列表

都市名	类型	特殊建筑	特产
长安	放牧	骑兵编制所, 突骑编制所, 谷仓	鱼
北平	放牧	骑兵编制所, 突骑编制所, 谷仓	果物
许昌	通常	步兵编制所, 技术开所, 义舍	陶瓷器
郭	交易	大商家, 交易所, 观星亭	
北海	学术	政治学问所, 统率学问所, 武力学问所	鱼
濮阳	放牧	骑兵编制所, 技术开所, 水防设施	油
上党	放牧	骑兵编制所, 弓兵编制所, 突骑编制所	麦
下邳	通常	步兵编制所, 水防设施, 义舍	茶
小沛	学术	统率学问所, 智力学问所, 政治学问所	棉花
濮阳	交易	大商家, 弓兵编制所, 交易所	
陈留	通常	兵器制作所, 步兵编制所, 谷仓	麦
许昌	通常	步兵编制所, 义舍, 技术开所	纺织物
汝南	通常	弓兵编制所, 谷仓, 步兵编制所	
河内	交易	交易所, 弓兵编制所, 谷仓	果物
洛阳	学术	智力学问所, 太守, 义舍	
寿春	通常	步兵编制所, 兵器制作所, 病院	米
武昌	通常	造船所, 水防设施, 弓兵编制所	茶
江夏	交易	交易所, 大商家, 病院	麦
大冶	通常	步兵编制所, 技术开所, 谷仓	棉花
安成	交易	交易所, 大商家, 技术开所	
武昌	放牧	骑兵编制所, 突骑编制所, 弓兵编制所	木物
西平	放牧	骑兵编制所, 技术开所, 谷仓	麦
武都	通常	弓兵编制所, 技术开所, 谷仓	麦
汉中	通常	义舍, 弓兵编制所, 技术开所	麦
梓潼	学术	统率学问所, 步兵编制所, 太守	米
成都	交易	交易所, 大商家, 观星亭	纺织物
江州	通常	兵器制作所, 技术开所, 步兵编制所	
永安	港湾	造船所, 弓兵编制所, 病院	麦
建宁	南蛮	步兵编制所, 藤甲制作所, 谷仓	茶
云南	南蛮	藤甲制作所, 弓兵编制所, 水防设施	
水昌	南蛮	兵器制作所, 象兵编制所, 水防设施	木物
宛	通常	步兵编制所, 技术开所, 弓兵编制所	茶
南阳	通常	步兵编制所, 兵器开所, 水防设施	棉花
荆州	学术	智力学问所, 武力学问所, 义舍	麦
江夏	港湾	弓兵编制所, 技术开所, 步兵编制所	鱼
江陵	港湾	造船所, 步兵编制所, 水防设施	纺织物
江陵	港湾	造船所, 谷仓, 技术开所	油
长沙	交易	交易所, 大商家, 技术开所, 病院	茶
零陵	通常	弓兵编制所, 谷仓, 水防设施	油
长沙	通常	弓兵编制所, 步兵编制所	谷仓
桂阳	通常	兵器制作所, 水防设施, 步兵编制所	果物
建宁	通常	造船所, 技术开所, 观星亭	茶
吴	通常	造船所, 病院, 义舍	米
会稽	学术	政治学问所, 步兵编制所, 太守	鱼
会稽	通常	造船所, 技术开所, 水防设施	陶瓷器
建安	通常	步兵编制所, 兵器制作所, 谷仓	
乌有	交易	交易所, 弓兵编制所, 水防设施	纺织物
安成	通常	步兵编制所, 义舍, 水防设施	陶瓷器





2 家用电脑与游戏 2004 年第 8 期 编辑 / 东东 (dd@playgamer.com) 美术 / 单非



持操	开战时可以使用(续战)	舌速精通 10 次
折回	开战时，使用可(折返)	舌速精通 30 次
革师	可以自由使用(带符)	知力 70、舌略经验 700
名士	放浪时可以(简略)，侵入时可以(笼络) 不用支付(金)和(手费)	名声 700
提督	水(陆)有(兵)，在(一)会战中(胜利)	名声和经验 500
内应	情报调查可以(活用)(者)用(人)	名声和经验 700
酒豪	酒席里可以使用(宴会)	酒量经验 200
武者	可以(战斗)(一击)。(二)战中(使用)轻快	(名声、)舌速和经验各 400
仙人	可以使用(法术)、(心算)、(幻术)	舌速和经验 500

#### 四、内政指南

本作的内政比较简单,分为【农业】、【商业】、【技术】、【战略】、【治安】、【增筑】6大类。前五项工作和武将的内政技能相符合,只有第六项内政技能的武将才能完成相关工作取得更好效果 【增筑】是城市发展的特殊指令,当城市内技术力满值后,此城市即可开始扩建 城市扩建的好处,前面已经提到,建议为各英雄内政时,如果金钱可以维持的情况下,一切以【技术】优先,在最短的时间内把城池建设成巨型企业。

## 五、人事指南

**【探索】指令**, 君主可选择在目前已占领的城市和空白城市搜索。如搜索到武将, 无论是否求用到, 武将都会向你汇报。不过一般说来, 我个人认为, 高一修练道又加有在野武将入城探索(先遣兵)多比攻城要早, 所以会先于攻城而发动。

【分析】指令，只能选择你认识的武将，就是八要过也。谁就有，谁选择时想录用的武将时，在神会提出推荐，于武将也有自己愿意去录用的，所以，这里一选择一般说来，如武将上有两份武将名单，且比较好的，能自己动要来去会商，这样就提高了成功率。不过不推荐这样的方式，除非是自己不想去录用，或者确实无法录用。

本作中，录用武将的体系非常强的，特别是自己的亲信！，下面介绍一下超级录用人才大法。无限有人最苛刻时的方法，不过早，是你以前没有见过的，

1. 来到一个有守军武将的城市,在料,然后在各大设施中,只有设施调查员就有小人表示,这个是基本参考,寻找这个武将,找到其所在设施「调查」,要浪费的时间,或者就直接去这个设施,看见在野武将,有存点,然后开始谈判,需要把小人的意见,GAD,直到答应为止,成功时,你的名声还要+15,这个办法基本上是有守军武将。

2. 如果是隐藏在本地市的在野武将, 就必须先通过设施中【见闻】。破民拿耳知: XX 在 XX, 如: 郭嘉在 marketplace, 存疑: 去相同设施, 名字【见闻】几点, 就根据根武路探索下来了。这里, 先会生成一簇探索武将出现的直接条件, 然后, 武将还会在本设施停留一点, 接着有难敌战斗。这样的武将有两类机会, 基本上是 equal 的。

利用1述方法,相信守下眼就会豁然开朗,你认真用心,你的收入定会能支持这么多名将每季度俸禄的发放吧,不要倒闭了。最后再告诉大家一个HINT:某些武将,特别是些蛮族武将,千万不要小看,他们都有自己的私房钱,多则8000,少则3000,善用他们,你的城市不但增加了兵力,而且特殊兵种可是非常不错的战斗力哟。所以,如果你遇到蛮族武将,可不要光看能力,在早期,尽量都招用吧!

为了让各位了解每一剧本的在野武将的所在,让天下英雄尽入天下,我们特别整理了在本作常规的7大剧本中主演武将所出世的地点。

武将姓名	所在地	出现剧本	武将姓名	所在地	出现剧本
诸葛亮	北平	在野剧本 2, 1, 1	司马懿	洛阳	在野剧本 2, 3, 4
赵云	北平	在野剧本 1, 2, 3, 4	曹操	河内	在野剧本 1, 2, 3
魏延	北平	在野剧本 1	司马懿	河内	在野剧本 3, 4, 5
徐晃	北平	在野剧本 1	司马朗	河内	在野剧本 2
庞统	北平	在野剧本 1	荀彧	洛阳	在野剧本 2
关羽	荆州	在野剧本 1	曹操	洛阳	在野剧本 3, 4
张飞	荆州	在野剧本 1	魏延	汝南	在野剧本 2, 3, 4

[illegible]

## 六、军事指南

本作涉及军事指令的有两大类。

第二是“山陝”卷，包括：

1、战役：在大地图上进行的大规模战斗，战场涉及一到两个州，发动战役需要官爵大将军以上支持。

2、战斗：普通的战斗，可以针对一个城市，一个军团，甚至贼兵。

4. 输送: 自己管辖的各城市间的物资(金钱、粮食、部队)交换运输(注:有太守的城市你不能直接把你的物资调给其他城市,如果需要,必须直辖该城市,直辖需“有



“小推土”“推土机”，这是“推土机”的简称，也是“推土机”的别称。

5.放浪:顾名思义,当然是当流浪军了。

第二是“军事”类,包括:

- 1.新设:新设部队,君主可控制所直轄的所有城市下的部队新建。
- 2.补充:部队新设后,对兵员的补充,10000 为满值。
- 3.训练:训练部队,包括经验和士气。
- 4.兵器:当兵器技术所技术力达到一定程度后,可开发出各种兵器。
- 5.造船:城市有造船所,而技术力达到要求则可造船,只有艨艟、斗舰两种可供

## ■ 仪器解说

冲车:最强的攻城武器,无防守能力,无法单独使用,但配合其它兄弟部队,还是很有用的武器,尤其是用来升级某一部队的经验值。

升阙：最最实用的全能武器，推荐任何兵种必备。攻城、守城、野战中皆有不错功效。

设需车, 曲线打击的必备武器, 射程超过井筒, 但远距离准确性不高。

木兽：单就攻击力来说是最强的，直线攻击，但防御能力太差，不推荐使用。

木牛：非常有用的辅助工具，尤其是攻击较远城市，一只木牛能额外携带 15 天粮食。

注：冲车、井阑、霹雳车在平原，寿春、江州、永昌、新野、桂阳、建安；木牛、木兽只有江州可以制造。

## ■ 2. 分析解说

般鐘：水戰時增加移動性和攻防能力。只有廬江、永安、上庸、江陵、建業、吳、柴桑可造。

斗舰:拥有全方位的弓箭射击能力,同时强化了攻击和防御。只有柴桑、建业、江陵可造。

■特别说明：在宫城的军事指令里有一些项目无法得到实现，就是部队的

【合流】：部队的合流，可以把一些人数少的部队，组合成一只部队，非常有限，减少部队数量，提高每支部队的满员率）。【解散】：把部队解散为民，可增加城市人口）。【强化】（升级部队）等，这些指令都必须玩家自己去所在城市的【兵舍】里进行。

## 七、任免指南

本作的任免类指令非常重要,有的指令必须要任免的辅助才能完成。任免指令包括:

1. 结构变更：史称郡县，只能和有太守的城市互换，所以，如果你要迁郡，其城市又是由你直辖的，你最好还是先任命一个太守，然后更换统治后，撤换即可。
2. 太守新设：设立一个君主以外的军团，需要一品官爵以外的太守支持。
3. 军团编制：这里可以进行军团所管辖城市的编制
4. 军团方寸：对军团制定各种方寸。
5. 太守任免：对太守任免，太守的基本要求是五品官位以上，但是可以为空，当你选择无人担任太守的时候，则此城市立刻收归君主直辖，其城下所有武将返回都城。
6. 郡市方针：对太守城市的方针制定：包括郡市战略、内政向上、侍机、委任。
- 注：在此，我个人最推荐的方针是内政向上，只要给这个城市足够的金钱和一定的人手，在内政向上时候，先指定【技术】优先，那么这个城市就会走向逐步不断扩充发展的方向。

7、移动命令：太守都市和都城之间的武将互相移动。

### 一、酒店任务指南

本作引入了如“太閤立志传”一样的任务系统,可以找酒店去接各种“依頼”(也就是任务),完成后有各种奖励和相关经验的提升,在此,我们把酒店任务做个归纳,方便大家查阅。

任务名称	类型	期限	影响能力	获得奖励	获得金币	获得经验
任务一：基础训练	基础	30	低	100	4	100
任务二：初级挑战	进阶	30	低	100	4	150
任务三：中级挑战	进阶	30	中	100	4	200
任务四：高级挑战	进阶	30	中	100	4	250
任务五：精英挑战	精英	30	高	100	4	300
任务六：终极挑战	精英	30	高	100	4	350
任务七：团队协作	团队	120	中	300	4	400
任务八：单人挑战	单人	30	低	100	4	100
任务九：双人挑战	双人	30	中	100	4	150
任务十：多人挑战	多人	30	高	100	4	200
任务十一：限时挑战	限时	30	中	100	4	250
任务十二：随机挑战	随机	30	中	100	4	300
任务十三：自定义挑战	自定义	30	中	100	4	350
任务十四：团队合作	团队	30	中	100	4	400
任务十五：单人挑战	单人	30	低	100	4	100
任务十六：双人挑战	双人	30	中	100	4	150
任务十七：多人挑战	多人	30	高	100	4	200
任务十八：限时挑战	限时	30	中	100	4	250
任务十九：随机挑战	随机	30	中	100	4	300
任务二十：自定义挑战	自定义	30	中	100	4	350
任务二十一：团队合作	团队	30	中	100	4	400
任务二十二：单人挑战	单人	30	低	100	4	100
任务二十三：双人挑战	双人	30	中	100	4	150
任务二十四：多人挑战	多人	30	高	100	4	200
任务二十五：限时挑战	限时	30	中	100	4	250
任务二十六：随机挑战	随机	30	中	100	4	300
任务二十七：自定义挑战	自定义	30	中	100	4	350
任务二十八：团队合作	团队	30	中	100	4	400
任务二十九：单人挑战	单人	30	低	100	4	100
任务三十：双人挑战	双人	30	中	100	4	150
任务三十一：多人挑战	多人	30	高	100	4	200
任务三十二：限时挑战	限时	30	中	100	4	250
任务三十三：随机挑战	随机	30	中	100	4	300
任务三十四：自定义挑战	自定义	30	中	100	4	350
任务三十五：团队合作	团队	30	中	100	4	400
任务三十六：单人挑战	单人	30	低	100	4	100
任务三十七：双人挑战	双人	30	中	100	4	150
任务三十八：多人挑战	多人	30	高	100	4	200
任务三十九：限时挑战	限时	30	中	100	4	250
任务四十：随机挑战	随机	30	中	100	4	300
任务四十一：自定义挑战	自定义	30	中	100	4	350
任务四十二：团队合作	团队	30	中	100	4	400
任务四十三：单人挑战	单人	30	低	100	4	100
任务四十四：双人挑战	双人	30	中	100	4	150
任务四十五：多人挑战	多人	30	高	100	4	200
任务四十六：限时挑战	限时	30	中	100	4	250
任务四十七：随机挑战	随机	30	中	100	4	300
任务四十八：自定义挑战	自定义	30	中	100	4	350
任务四十九：团队合作	团队	30	中	100	4	400
任务五十：单人挑战	单人	30	低	100	4	100
任务五十一：双人挑战	双人	30	中	100	4	150
任务五十二：多人挑战	多人	30	高	100	4	200
任务五十三：限时挑战	限时	30	中	100	4	250
任务五十四：随机挑战	随机	30	中	100	4	300
任务五十五：自定义挑战	自定义	30	中	100	4	350
任务五十六：团队合作	团队	30	中	100	4	400
任务五十七：单人挑战	单人	30	低	100	4	100
任务五十八：双人挑战	双人	30	中	100	4	150
任务五十九：多人挑战	多人	30	高	100	4	200
任务六十：限时挑战	限时	30	中	100	4	250
任务六十一：随机挑战	随机	30	中	100	4	300
任务六十二：自定义挑战	自定义	30	中	100	4	350
任务六十三：团队合作	团队	30	中	100	4	400
任务六十四：单人挑战	单人	30	低	100	4	100
任务六十五：双人挑战	双人	30	中	100	4	150
任务六十六：多人挑战	多人	30	高	100	4	200
任务六十七：限时挑战	限时	30	中	100	4	250
任务六十八：随机挑战	随机	30	中	100	4	300
任务六十九：自定义挑战	自定义	30	中	100	4	350
任务七十：团队合作	团队	30	中	100	4	400
任务七十一：单人挑战	单人	30	低	100	4	100
任务七十二：双人挑战	双人	30	中	100	4	150
任务七十三：多人挑战	多人	30	高	100	4	200





白马的俘虏	骑兵	90日		金300	4	骑兵经验25
名马的俘虏	骑兵	90日		金300	4	骑兵经验25
弓兵的教	弓兵	30日	线牵	金100	4	弓兵经验10
鹿狩	弓兵	90日		金300	4	弓兵经验25
江贼追治	水军	90日	单挑	手戟	8	水军经验30
冲船船的救出	水军	90日		金300	4	水军经验30
大酒大会	酒盛	30日	魅力	金100	4	酒盛经验20
高级酒的传入	酒盛	90日		金300	4	酒盛经验40
来访者一骑	其他	30日		金100	4	
一骑的胜利	其他	90日		金500	8	
一骑地域最强	其他	120日		金2000	15	
一骑的10连胜	其他	无期限	二略	30		
来访者否战	其他	30日		金100	4	
否战的胜利	其他	90日		金500	8	
否战地域最强	其他	120日		金2000	15	
否战的10连胜	其他	无期限	易经	30		
智力修行	其他		礼记	8		
线牵修行	其他		耐性子	8		
武力修行	其他		风嘴刀	8		
政治修行	其他		周书阴奇	8		
祭祀的参加	其他	30日	魅力	金200	4	
结婚的立会人	其他	30日	魅力	金200	4	
敌讨的手侍	其他	无期限	墨子	15		弓/骑/步兵兵 验各加60

#### 任务注意事项说明:

1. 接到任务首先是看任务说明, 有的是在本城, 有的是在其他城市, 必须外出的。
2. 遇到一些指明了力位的任务, 比如: 北平南东 XX 搜索……翻译成中文意思就是北平东南方, 你就去北平东南方范围内, 一个格子一个格子的游历就可以完成任务了。
3. 现在遇到一个 BUG, 请玩家们注意, 如果你接了任务, 无论是中途还是完成后回到城市, 如果刚好能巧发生历史事件, 那么, 没有办法, 任务被清空了, 故你无法获得奖励, 所以接任务前最好有存档。遇到这样的事情, 读取出来, 不要重接了。
4. 有的任务, 需要去有交易所或者商人商贾的城市, 下面几个交易城市: 郢, 襄阳, 河内, 长安, 成都, 长沙, 南海; 需要牢记, 不过, 注意哟, 如果这些城市, 早期开发度不够, 这些特别建筑是不出现的。

#### 特殊任务说明:

##### 1. 灵山的巡

五大灵山: 恒山(蓟)、嵩山(许昌)、泰山(北海)、华山(长安)、衡山(长沙)。

##### 2. 名产的巡

时间: 无期限

奖品: 吴越春秋

增加名声: 15

获得经验: 政治 +1

各种名产的产地汇总:

鱼: 襄平、北海、江夏、会稽

果: 蓟、河内、武威、永昌、桂阳

陶瓷器: 南皮、西平、柴桑、交趾

盐: 晋阳、江陵、零陵

麦: 上党、麦、长安、永安、襄阳

茶: 下邳、庐江、武都、建宁、宛、长沙、建宁

棉花: 小沛、天水、新野

锡织物: 许昌、成都、上庸、南海

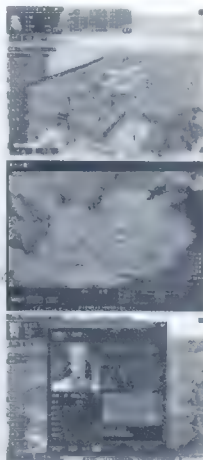
米: 寿春、梓潼、吴

##### 3. 七名所

时间: 无期限

奖励: 金2000

增加名声: 15



#### 获得经验: 魅力 +1

七名所: 长安、洛阳、江陵、江夏、小沛、吴、蜀

#### 4. 七都

时间: 无期限

奖励: 吴子

增加名声: 15

获得经验: 统帅 +1

七都: 长安、江陵、平泉、蓟、许昌、郢、陈留

## 二、单挑指南

单挑系统是本作的一大亮点。首先, 一些名将都有配套的形象加以特别表示。其次, 增加了玩家参与的自动控制模式, 以弱胜强成为可能。因为单挑的控制指令比较多, 所以需要特别说明。

#### 1. 常规战法分三种:

直刺类: 刺突一破突

登斩类: 斩入一斩击

横砍类: 雄托一托托

前者不耗气, 攻击快, 威力小, 被同类型后者战法克(因为威力小于后者), 又按从上向下顺序克制其他两类的同级战法(因为速度快), 简而言之, 如上表:

A. 同行的, 后者破前者或者打平(如“破突”胜“刺突”);

B. 同列的, 上面的破下面的(如: “刺突”克“斩入”, “斩入”克“雄托”; “破突”克“斩击”, “斩击”克“托托”);

C. 左上的, 破右下的(如: 刺突破斩击、托托, 斩入破托托)。

回避: 可以闪过“刺突一破突, 斩入一斩击”, 但会被“雄托一托托”砍中, 如果回避成功, 则对手在下一回合出现晕眩。此时敌人完全不设防, 可以配合另一列耗气战法强力攻击, 所以通常的战术是把回避和大砍配合使用, 堪称黄金组合。

防御: 作用等于抵挡, 完全挡住一列战法, 如果第一列耗气战法: 则费些许血(不多)更重要的是它能挡住对方的武将技, 虽然费一些血, 但可以承受。

#### 2. 武将技

攻击系列武将技: 同级别的会互相抵消。所以当你能用时, 应该注意是不是对方刚才也能用了, 有时候可先用3个防御挡一下, 再发自己的必杀吧。

防御系列武将技: 个人感觉“弹返”非常有用, 可以弹回对方的所有1, 2类战法, 包括其他武将技, 如果是武将技的话, 那么对方3下是全部作用到自己身上, 而且威力加倍返还, 通常的结果就是对方直接被自己的攻击反弹震死。

冲撞拳: 破突、斩击、托托, 中等程度打击, 效果: 减总格1/3血

疾风击: 刺突、斩入、雄托, 中等程度打击 效果: 减总格1/3血

二段突: 刺突×3, 重击对手

气 合: 斩入×3, 双方长气力

受 返: 雄托×3, 对方攻击招式返回自身

雄撞击: 刺破×3, 重创对手, 同时减其气力(攻击起来蓝光闪闪, 很漂亮)

气 炎: 斩击×3, 自己长满气, 同时减少对方气(在气炎之后, 浑身金光闪闪,

招雷击可以砍掉对手50%的血格)

弹 返: 托托×3, 对方攻击招式双返回自身

特别说明, 如果你不用战法, 全部用回避, 那么自己的战法是会增加的, 用掉战法, 才会有新战法出来。具体上表, 大致是用掉左边的战法, 会随机生成右边的, 相应的用掉右边的会生成左边的, 在一定的情况下, 还会生成“回避”, 所以总的战术就是跟随你有的战法, 尽快生成武将技, 同时决定生成哪种武将技合适。总





之原则是,对付比你厉害的,多用防守反击型攻击模式,多回避。而对于比你弱小的,可以略为大胆攻击。游戏中默认如果双方武力相差比较大(一般来说,20以上算比较大)。有很高的机率对其一击必杀。

### 三、舌战指南

舌战是本作开创性的要素,第一次把文官的价值得到了体现,已有玩家利用这个舌战系统,利用自己的三寸不烂之舌,“说得”了数座城池投降,不战而屈人之兵,上善者也。

#### 1. 舌战基本知识

棋盘:就是右下方那个有九个点的方盘。

大小:棋盘上面那个显示大小的圆盘。表示本回合是比大还是比小。

每个基本论点和自动论点旁边都有一个数字,1-9 对应棋盘上的位置。

例如:道理9,那就表明他会放到棋盘表明9的位置上,利害3会放到棋盘表明3的位置上如果棋盘上放这道理9,下一次你出利害9,则利害9会取代道理9的位置。

攻击规则:每转动一回合,玩家可以选择一个自己有的命令,如果自己出的数字比对手的数值大的话,可以压制对手。

盘上的组合技:通常的命令有【道理】、【利害】、【情义】,同种类型的命令排在一列,可强力压制对手,数字越大效果越大。同一列排上【道理】、【利害】、【情义】的话,自己已被压制。

特殊的指令:需要相关特技支持,除了写有数字的命令以外,也有各种各样效果的命令,没修得特技,不会出现。

#### 2. 舌战的具体功能

A. 基本技能:【道理】、【利害】、【情义】都属于基本类型,在相互比试中,如果下方显示为大,则数字大的一方获胜,反之则为小数字小的一方获胜。无论大小,双方论点都放入棋盘中,同数字时则对消且不会放入棋盘中。

例如:当为大时,道理9对情义8,道理9获胜。当为小时,利害1对情义8,利害1获胜,利害1对情义1,则平手,并且不会放入棋盘上。

关于三个连线:三个同为利害(或道理,情义)棋子连成横/竖/斜线,最后一个放棋者亦即成功将棋子排列的人对手发动强大攻击;当三个棋子分别为利害、情义、道理连成横/竖/斜线,会对最后一个放棋者造成伤害(此时大小会互换);当可以有三个连在一起的时候,在你选择论点的时候,系统会把三个棋子的位置用框套起来提示,如果框为蓝色表明对自己有利,大胆的放;如果为红色,还是不要放了。

#### B. 攻击技能

论破:破坏敌人的观点,对敌人发动攻击,这可是救命的招啊,非常厉害,强力推荐。

挑拨:破坏对方论点的同时封住对方行动2回合。非常厉害的招数,兵不血刃,

强力推荐只要出现就马上使用。

扬足:对敌人发动攻击,当为大时,扬足(论破/挑拨/面骂,也就是说扬足威力最小。

面骂:最强攻击技能。

#### C. 辅助技能

威压:本回合没有用处,但当放到棋盘上后,下几个回合会在互相比拼之前先自动对敌人发动一次攻击,被替代效果才消失。

集中:当你有【集中】在盘上时,在基本技能比拼中获胜,会造成对手的大幅伤害。

抗辩:持有时可自动抵消敌人攻击技能,提示是可破坏敌人的自动技能。

#### D. 自动技能

反论:手中持有反论时可将对手使用的攻击技能以原效果反击回去,非常恐怖。

抗辩:手中持有抗辩时可将对手使用的攻击技能无效,很有实效。

#### E. 特殊技能

再考:对上次的选择重新出招。

惑乱:重新分配九字棋盘上所有棋子分布。

攻击技能大于其他所有技能,但如果下面有自动技能,会无效。千万不能让对手造成蓝色的三个连成一线,或自己三个红色连成一线,当遇到这种情况时,可以用同位置的【道理】、【利害】、【情义】代替,或用论破和挑拨破坏对手的基本技能,或用惑乱,不过不要乱用,如果变化后对自己有害就麻烦了。有威压的话,第一回合优先使用吧。

### 四、兵种指南:

本作的兵种是历代“三国志”里最丰富的,除了各种基础兵种及其升级兵种以外还有其他各种特殊兵种共计14种。

#### 1. 基础兵种

步兵—重步兵 (部队经验300,城市步兵编制所支持) 一近卫军 (部队经验500,城市步兵编制所+技术开发所支持,只有江夏、宛、江州、许昌、南皮具备)

骑兵—重骑兵 (部队经验300,城市骑兵编制所支持) 一虎豹骑 (部队经验500,城市骑兵编制所+技术开发所支持,只有曹阳、安定、西平具备)

弓兵—弩兵 (部队经验300,城市弓兵编制所支持) 一元戎弩兵 (部队经验500,城市弓兵编制所+技术开发所支持,只有宛、江夏、汉中、武都具备)





## 2. 特殊兵种

青州兵：曹操的最强战士，攻击力不如南蛮兵，防御力不如犀甲兵，综合数据在近卫军之上，是最强的步兵。只有曹操在剧情发生后在陈留组建，他人只能打败曹操从城里获得。

突骑兵：强化过攻防后的骑兵，拥有弩兵的能力，同时拥有骑兵的移动力。北方和西北的北平、上党、武威等地具备。

犀甲兵：防御最强的兵，守城必备兵种，但忌火，如果对其进行火攻击，可造成1000点的伤害，如果本回合不能逃出回合还会追加500的伤害。攻击力也不错，同等条件下被弓箭伤害，死亡很少，受伤较多。有前途的兵种，配合会天文的武将使用，杀伤力恐怖，只有西南的云南、建宁具备。

南蛮兵：攻击力最强的步兵，但骑兵对其的伤害也最大。只有南方的武陵、建安、交趾具备。

象兵：骑兵的一种，无攻城武器时用来攻打城门威力大，对步兵的伤害最大，攻击威力巨大，但容易受到弓箭的最大伤害，移动性一般，特点基本和蛮兵一样。只有永昌才有。

## 五、战争指南

本作比较前作的类似即时战斗的战争系统，可谓是大变革。从战役到战争两大战略模式下还延伸出更加多的战斗模式，比如城市攻防的首发的“城门战”，城内发生的“市街战”以及其它场所的“野战”。

### 1. 战争规则：

战斗时，如果达成胜利条件，或战事经过30天，战斗就会结束：

城门战攻方胜利时，如守方仍有兵力，会进入市街战，胜利才算攻陷都市；

城门及政厅等设有“防御度”，防御度为0时设施就会被破坏。

### 2. 指令系统：

战斗系统不是实时制，而是一种特别的行动力回合制：

每日可战斗一回，行动力可藉时间储备，储备速度视乎武将，能力越高，行动力储备越快：

有“行动点数”，于移动时及攻击时使用，行动点数不足时将无法行动。

### 3. 部队基本规则：

参战军势最多由5名武将编成，武将阶级不同可带领部队数也会变化：

君主及一品官可带10队，二品官9队，三品官8队……九品官2队；

1支部队兵力最多1万人；

1支军势部队数视军势长阶级而定，决定部队数后，再由参战武将分配：

如由1武将率领复数部队，武将指挥的是“本队”其它是“支队”；

“本队”完全反映武将能力，“支队”只反映武将能力70%。

### 4. 胜利条件

攻方（以下任何一个）：敌部队全灭；“城门”防御降至0（只限城门战）；

“政厅”防御降至0（只限市街战）

守方（以下任何一个）：敌部队全灭；战事发生满30天。

### 5. 天候及地形

晴天时见不到敌军，由高地射击射程较远；

雾天也会影响战斗地图，如台风时河流会泛滥（邻近地区会被水淹）；

战斗地图中有“堰”的设施，破坏“堰”可水淹平地；

战斗中实行“突击”可将敌军推向邻近区域，配合火计陷阱增加杀伤力；

“一骑讨”本来要用有关指令，但用“突击”有时也会发生“一骑讨”；



在“河川”地形，如有部队没有装备“震冲”“斗舰”兵器，或由没有“提督”特技的武将率领，有可能被河冲走（用【突击】推敌军落河也不错）。

### 6. 战斗指令说明：

方向转换	改变部队进行方向
组立	组合部队拥有的兵器
解拆	将兵器归还原来部队
近接	实行通常攻击
弓矢	实行通常射击
火矢	实行火箭射击
突击	令敌军后退或混乱
投石	实行投石攻击(仅限霹雳车)
木兽	实行火焰攻击(仅限木兽)
计略	
火计	向部队放火
落穴	掘陷阱
天变	改变天候
风变	改变风向
落雷	引发落雷
治愈	治疗伤兵
混乱	令敌军引起混乱
镇静	令我军回复正常
诱引	诱发敌军行动
鼓舞	提高我军士气
伏兵	在森林埋伏
寝返	命敌军内应武将转投我军
消灭	扑灭火势
同讨	令敌军自相残杀
裂帛	减低敌军行动力
奇袭	向敌军发动奇袭
内应	命敌军内应住民发动叛变
一骑讨	向敌武将要求单挑
命令	直接指挥其它我方部队行动

结束语：《三国志X》的英雄制霸全书上卷到此为止了，相信各位玩家有了上面的指南，应该对本作有一个比较详细的了解。至于更加深入的心得攻略（包括内政方面的心得、任务完成方面的研究、兵种的培养、在野武将的发展、战争的研究、历史剧情的触发、武将史实事件的引发、以及最后的结局总汇等等）就留到下一篇进行补充和说明了，欢迎大家继续关注。■



## 战役详情攻略

★单位第二形态列表

004年的即时战略游戏大作中,Massive精心制作的《地上最强军团》(Ground Control 2: Operation Exodus)绝对可以排上第一。这款游戏是EA GAMES展会上明星展出的作品,虽然已经四年前的“旧”了,但在游戏史上,它绝对是

卡设定上变化很大。一代中,两大利益集团——凯尔特和新曙光社为了争夺古文明科技资源引发了历时数十年的星际内战,二代故事发生在二百年后的公元2741年。游戏设定在北美北方联盟(NSA)战地指挥官拜尔(Bayl)太空,NSA遭到新崛起的特兰帝帝国(Teran)的侵略而陷入下风,面对同为人类的强权敌人之外,NSA的勇士们还要与强大的维龙(Viron)异星种族打交道。维龙将率领一批精英的战队,指挥包括太空舰队、太空机甲、太空武器装备在内的开派战。游戏中总共拥有三方势力竞争,但只有2个选择阵营NSA和维龙这2个种族,除英国国际外共有另外有24大战役。


$$2) \quad \frac{1}{2} \leq \frac{1}{2} \leq \frac{1}{2}$$

<b>说明</b>	
<b>↑键</b>	画面向上平移
<b>↓键</b>	画面向下平移
<b>←键</b>	
<b>→键</b>	画面向右平移
<b>PgUp</b>	放大要页
<b>PgDn</b>	缩小要页
<b>旋转</b>	按下右箭头由左旋视图
<b>F1 Ctrl</b>	在移动和旋转之间切换
<b>W</b>	退出主菜单 F7
<b>F1 Ctrl=0-9</b>	团队
<b>0-9</b>	选择相应团队
<b>Ctrl</b>	Ctrl+0 ~ Ctrl+9
<b>F2</b>	切换语言
<b>Alt</b>	切换模式
<b>F Alt 键</b>	在主菜单中切换
<b>Navigation</b>	Navigation
<b>N</b>	显示任务目标

[illegible]

Raptor Sniper  
Siege Soldier  
Light APC  
Recon Terradyne  
Rocket Terradyne  
Combat Engineer  
Ravager Terradyne  
Liberator Terradyne  
Assault APC  
Mobile Artillery  
Light Helidyne  
Transport Helidyne

Missile Clanguard  
 Infector Clanguard  
 Mortar Clanguard  
 Gun Centurion  
 Tank Centurion  
 Missile Centurion  
 Mortar Centurion  
 Corruptor Centurion  
 Penetrator Centurion  
 Thumper Centurion  
 Hellfire Centurion  
 Fighter Helidyne  
 Surveillance Helidyne  
 Screamer Helidyne  
 Contaminator Helidyne

开自狙击打击,无法移动  
 对敌疯狂扫射  
 可发射烟雾弹  
 隐身潜行模式  
 开启力场防护网,无法移动  
 自动恢复自身受伤单位,无法移动  
 打开两侧装甲板提升正面防御力,无法移动  
 仅以车载机枪攻击  
 发射烟雾弹  
 提高射速和射程,.....  
 提升移动速度  
 开启小力场网

生成 Monster Centruroid  
还原为 Missile Centruroid  
生成 Missile Centruroid  
生成 Monster Centruroid  
还原为 Crane Centruroid  
还原为 Engineer Centruroid  
生成 Thumper Centruroid  
生成 Hellfire Centruroid  
还原为 Corruptor Centruroid  
还原为 Penetrator Centruroid  
生成 Screamer Helldyne  
生成 Contaminator Helldyne  
还原为 Fighter Helldyne  
还原为 Surveillance Helldyne

### 一、北方星际联盟 (NSA)

## A black and white photograph showing a person in a dark, possibly underwater or cave-like environment. The person is looking towards a bright light source, creating a silhouette effect. The image is grainy and has a high-contrast, dramatic feel.

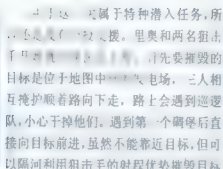
此关主要供玩家们熟悉实战,一开始最有利的地方是有一个吊桥,上桥一路前进占领左面最近的一个胜利点。己方部队在空投点停留一段时间后,胜利点会以敌方变为红色,这表示己方部队到了该点就会被敌方藏在建筑物中的敌人击退,地图中还会有己方红色之路,占领第一个胜利点,敌人会立刻开始有组织的反攻,占领

敌人后聚集力量向左上方的胜利点进发,最终夺取北方所有胜利点。










指挥部全体人员已撤离到安全地点，和军火库安全。敌人为了夺取在二区设防的炮台，首先集中重炮防御力量。出退敌人后，敌人以重炮自行火炮，把它们转移到后方高地，利用其远程火力支援空投点的防御。记得要用解放者坦克把山口守住，不然自行火炮会放敌人进攻炮台。敌人用火炮

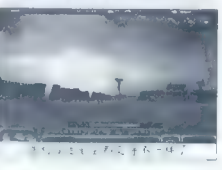


从军火商那，买到的自行车火炮


$$2.2 \times 10^{-4} \quad 2.7 \times 10^{-4} \quad 3.5 \times 10^{-4}$$
[illegible]

Hroag 部落酋长告诉联盟军指挥部，是帝国破坏了他们星球的生存环境。他们将帮助联盟与帝国抗衡，但必须先把他送回自己的部落基地。开始出现在右下方，全力向左上挺进，占领最近的一个据点。把地图中心胜利点右面的大桥纳入自行火炮攻击范围，用连续不断的炮火封锁大桥。注意用坦克和火箭车

场保护好自行火炮。这时就可以开始进攻了。用一队坦克组成突击力量,紧跟工程车和火箭车。坦克突击队到达攻击目标后迅速打开火箭车力场防止敌人重炮攻击,然后用工程车修复。用这个方法攻击地图中间的枢纽点之后,再用自行火炮火力覆盖它上方的大桥,防止敌人反攻。积蓄力量后用同样的方法滚动前进到主力的桥头,占领这个桥头就等于打开了通往右上方基地的大门,带领坦克

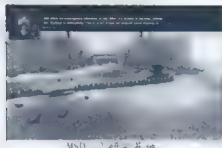


droag 部落的基地

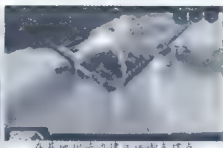
雅克南的部队奉命增援 MSD-12 研究基地, 到达后还需要坚守 20 分钟以便女博士艾丽丝将重要资料传回总部, 这一战斗强度相当大。战斗开始部队在左上角登场, 迅速驶入地图上方的研究基地。到达研究基地后尽快在两个角的哨塔旁边建立火箭车力场防护, 利用护墙增加敌人的射击死角, 又可以集中火力守住大



门。另外要注意防空，空投大量的突击步兵进入力场后转化成第一形态来防空，补给车随时注意修复各作战单位。地图左下方会有四辆联盟的重型坦克出现，尽快调集它们进基地协助。敌人的进攻会越来越强，需要不断迭作作战单位补充两个支撑点，资料库传送完毕后大功告成，遗憾的是艾丽丝博士在撤退时被维龙部队俘获。



MSD，2号研究基地



在基地中建造建造塔和发射台

## 第十一章: She Sells Sanctuary

**任务:**救出被囚禁的艾丽丝，破坏并控制监狱附近的防空，护送她安全抵达空投点。



由于瓦哈斯特将军不同意拯救艾丽丝，所以雅克博只能自己干了。雅克博带领自己手下的士兵从右下方开始进攻了用突击步兵组成两个突击队一路强攻占领监狱，战斗时要灵活运用突击步兵的第二形态的导弹攻击，攻击时按下X键发射导弹后马上再按一下X键回到突击步兵枪攻击前进，两种形态交替进行威力是很惊人的。控制监狱后就可以轻松捣毁周围的防空塔了。占领监狱后右上角劳克洛伊丝修建的空投点即可投入使用，派剩余部队占领并坚守左边的大桥。由于己方此时只有轻装步兵，所以防守大桥时要经常主动出击摧毁敌人的远程重炮。在右上空投点组建新部队，用复仇者坦克作先锋，后面紧跟多部火箭车，即可以以攻为守，可以即时建立力场屏障，和左右两侧防守，部队在空投点附近攻击时，要多留意加农炮，大车在指挥塔时部队防守的大桥，与是两架乘车的轻车装甲车，会直接攻击，在中间一起进攻。



占领艾丽丝时的MSD，2号研究基地

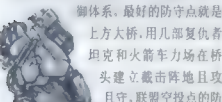


在基地中建造建造塔和发射台

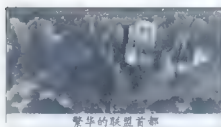
## 第十二章: Push

**任务:**守住维龙盟友的空投点，占领所有空投点和胜利点

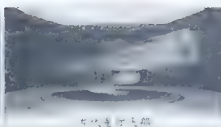
本关的地图很大，共有四个空投点，分布在地图的四角。由于Hroag部落的空投点不能失守，因此要在这里组建防御体系，最好的防守点就是



上方大桥，用几部复仇者坦克和火箭车力场在桥头建立截击阵地且要固守。联盟空投点的防御重点同样是附近大桥，敌人会经常投掷毒气弹，尽量分散空投点兵力，之后利用毒气弹来修建空投点，再在空投点各子投点，可以即时建立力场屏障，和左右两侧防守，部队在空投点附近攻击时，要多留意加农炮，大车在指挥塔时部队防守的大桥，与是两架乘车的轻车装甲车，会直接攻击，在中间一起进攻。



繁华的联盟首都



艾丽丝的空投点

## ★任务攻略

## 二、异形 (维龙)

### 第一章: Inverted Momentum

**任务:**确保工程车不被摧毁，调查飞船附近的柱子，在指定位置安装传感器

雅克博乘坐Hroag部落飞船前去寻找古埃及飞船，不料在经过Kng-7B行星时受到帝国反卫星火炮的袭击，飞船受伤后紧急迫降，雅克博由此成为维龙部队的指挥官。派士兵先探索右面的信号点可以找到古文明留下来的柱子，接着必须在左右两个胜利点放置传感器，然后进攻中央的帝国基地，战斗难度不高。



艾丽丝的空投点



艾丽丝的空投点

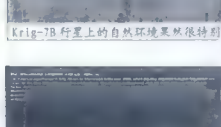
### 第二章: Asphyxiation

**任务:**找到并运回10个Zethane气体存储罐

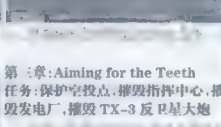
艾丽丝发生了意外，在Zethane气体存储罐中，艾丽丝被气体所困，雅克博必须找到并运回10个Zethane气体存储罐。本关沼泽地形非常复杂，在岔路口特别容易遭遇敌人，具体要记住河道等下路就好办。到地图中间的河道，同时小心敌人的集结，同时小心敌人的兵力赶往那里。



以获得胜利，注意要抓感时间，有敌人会主动攻击环境。



Krig-7B行星上的自然环境果然很特别。



艾丽丝的空投点

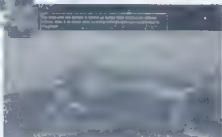
### 第三章: Aiming for the Teeth

**任务:**保护空投点，摧毁指挥中心，摧毁发电厂，摧毁TX-3反卫星大炮

艾丽丝的空投点

艾丽丝的空投点





为反卫星大炮提供能量的发电厂



正在合体中的维龙战士兵

个是两端为反卫星大炮提供能量的发电厂，另一个是攻击兵和导弹兵组成的复合兵种突击队攻占并摧毁它们。位于中央的帝国指挥中心也以复合兵种突击队摧毁，突击兵和导弹兵的攻击组是维龙族步兵的最佳组合，这种搭配可以对付大多数的敌人，包括各类坦克和飞机。最后集中力量向右下角的 TX-3 巨炮攻击前进，摧毁这门巨炮。

## 第四章: It Came from the Swamps

任务: 里奥不得阵亡, 占领监狱, 解救维龙族部落, 救出酋长



维龙人需要稳定的 Zethane 气体供应，因此要夺取帝国钻井基地里的先进钻机。基地里有人量的维龙族奴隶，如果解救他们并救出其部落首领，将会得到更多维龙人的支持。开始出现在地图正下方，先组建突击队沿右面大路向奴隶营狱攻击前进，敌人会不断用坦克和步兵，能够修复各单位工程车显得相当重要。攻占奴隶监狱后发现部落酋长已被转移到地图左上角的基地，里奥缴获了帝国帝国装甲车混入敌基地，玩家必须用它来搭救并运走酋长。先派部队干掉基地周围的炮塔，然后再派装甲车救出酋长；但也可以占领奴隶基地以外的所有空投点后再去救酋长，救出酋长后还要杀掉基地里逃出来的敌指挥官凯拉克斯的座车，最后把 Khanir 酋长送往地图中间的钻井基地。



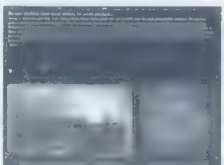
帝国奴隶监狱



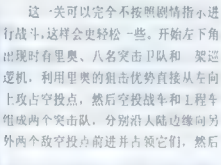
帝国帝国装甲车

## 第五章: Long Distance Call

任务: 里奥不得阵亡, 潜入信息终端塔, 进入天线中心, 占领一个空投点, 恢复外太空扫描仪的四座电力塔



巨大的外太空扫描仪



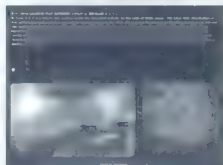
左上方的空投点

里奥不得阵亡, 潜入信息终端塔, 进入天线中心, 占领一个空投点, 恢复外太空扫描仪的四座电力塔。让工程车进入绿色箭头标出位置, 开始进攻。



## 第六章: Cities in Dust

任务: 夺取一个空投点, 调查坠毁的飞船, 夺回启动钥匙



开始先攻占最近的空投点，然后派步兵进驻山上雷达即可看到更远处敌人动向。这时传来消息，送返启动钥匙的己方飞船被帝国部队击落，必须尽快到达此地夺回钥匙。玩家也可以不去左上角的空投点，先直接集中兵力进攻左上角的敌空投点，最后再派兵前往出事点。反正早去晚去关键都会抢先夺走钥匙，正在郁闷的雅克博收到来自来电，对方告诉他如果想知道克拉娜的下落就必须先消灭左上角的敌人。这个发出神秘电文的家伙居然是契拉雷斯，他告诉雅克博帝国准备用启动钥匙招来传说中的古代智慧种族并向它们发动战争。



左上角的空投点



攻占最近空投点

## 第七章: Carved in Sand

任务: 破坏飞船平台, 占领所有敌基地, 保护至少一根时空柱不被摧毁



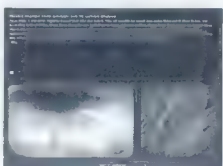
开始组织进攻队伍向右上前进，用远程武器消灭沿途敌人。里奥根据地图指示潜入敌人基地摧毁飞船平台，然后派部队强攻高地上的空投点，拿下后迅速补充队伍，同时要尽快派兵保护离自己最近的时空柱之柱。兵力足够后开始进攻左面的敌空投点，一旦拿下就开始时空柱的保卫战，夺得启动钥匙的里奥出现后尽快将其接回出发地空投点即可。



炸毁这个飞船平台



时空柱

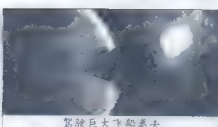
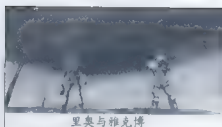


## 第八章: Dead But Dreaming

任务: 保护五根柱子中的任意一根不被摧毁, 消灭巨型飞船附近的敌人并攻占所有空投点。

本关时间很重要，那艘传说中的古代巨型飞船就在地图左上角。飞船右下方分布着五根石柱，一定要保住其中一根不被敌人摧毁，不然就会 OVER。建议

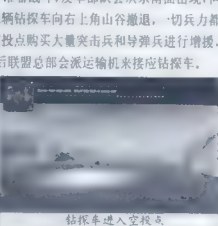
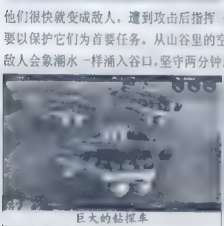




集中兵力保护地图中间的柱子，至于其它石柱只能管不了，部队里要有导弹车开上防护罩，守住中间石柱的同时还可以围歼进攻力量。这时帝国军开始对飞船发起了攻击，要尽快夺取飞船旁边的空投点。复合兵种突击队从紧靠地图左边边缘的高地上攻击前进，利用射程优势逐一摧毁左上角空投点附近的炮塔并占领空投点，这样把周围的远程火力炮台炮线加以摧毁，接下来再慢慢收拢右上角的空投点，消灭地图上所有残余敌人后即可登上飞船起飞。

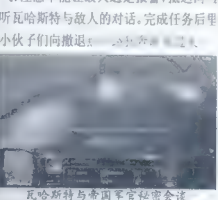
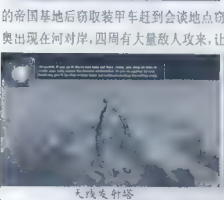
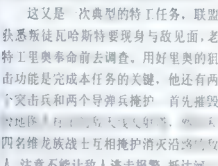
## 第九章: Head on the Door

任务:赶到指定基地,保证至少一辆钻探车不被摧毁,钻探车在空投点等待两分钟。



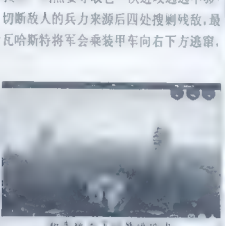
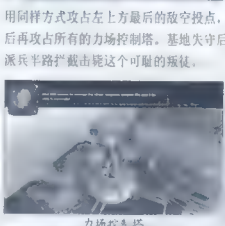
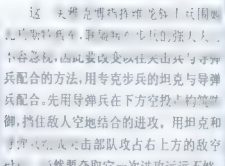
## 第十章: Reptile House

任务:摧毁天线发射塔,窃听瓦哈斯特与敌人的谈话,保证里奥安全撤离



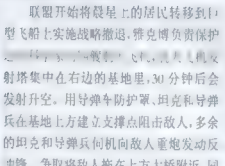
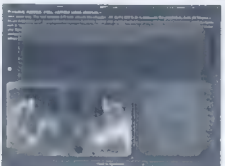
## 第十一章:Unlocking the Sky

任务: 剿灭叛军占领的所有空投点, 夺取三座力场控制塔, 击毙企图逃跑的瓦哈斯特将军

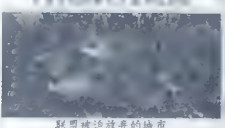


## 第十二章: Nothing Left to Burn

任务:30 分钟内完成所有目标,保护四艘航天飞机,摧毁威胁飞船的行星大炮,护送艾丽丝乘坐的 VIP 装甲车前往最后的空投船



时更方便于阻挡敌人时的自爆下车。在敌人冲锋的同时，狙击点附近还会出现行驶着大量的坦克和重型武器，当然天空中的巨型飞机会被击落。另外左右两边也会出现敌方的步兵支援。所以敌人会从这里向突击我方。搞不单打，最后干脆天上飞机被一发高射炮切断了又或者是从空中掉下几架飞机在空中炸毁的坦克只可供你观赏一下罢了，于是最后李德开始了他的“末日狂欢”是V型装甲车和先鋒部队是德国各号导弹兵组成的VIP装甲车和第一集团军紧跟其后过桥后第一突出点被摧毁一断后，第二集团开始冲向最险要的通道了，为了通行更加多同志去前线参战，所以李德选择了留下阻击帝国军队，为同志们争取时间，但是，由于李德没有料到帝国军队的进攻速度，所以帝国军队在李德来不及反应的情况下就攻入了李德的阵地，李德只好选择撤退，但是李德已经无法撤退了，因为李德已经无路可退了，李德只好选择投降。





# 蜘蛛侠 II

## 飞跃版流程攻略

如

在《蜘蛛侠 II》中，玩家将扮演蜘蛛侠，与章鱼博士展开一场激烈的战斗。游戏中的关卡设计充满了挑战性，玩家需要利用蜘蛛侠的敏捷性和特殊技能来克服重重困难。在战斗中，玩家需要灵活运用各种技能，如发射蛛丝、空中漫步等，来击败敌人。此外，游戏中还加入了丰富的剧情元素，让玩家在享受动作快感的同时，也能感受到故事的张力。

在游戏的早期阶段，玩家需要熟悉蜘蛛侠的基本操作。通过不断的练习，玩家可以掌握各种技能的释放时机和力度。随着关卡的推进，敌人会越来越强大，玩家需要不断提升自己的战斗技巧。在关键时刻，玩家需要保持冷静，利用环境中的物体来制定战术。例如，可以利用蛛丝将自己固定在安全的地方，或者利用敌人的攻击来制造反击的机会。

### 基本操作

W,S,A,D

SPACE

鼠标左键

鼠标右键

TAB

ESC

HOME END DEL PAGEDOWN

ENTER

前进、后退、向左移动、向右移动

看对面的情况，并可以发射蜘蛛丝

攻击，发射蜘蛛丝，拽东西

跑

显示状态

暂停

上下左右移动视角

发射蜘蛛丝，攻击

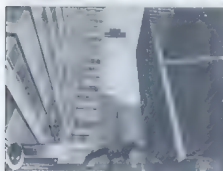
这款游戏是一款非常经典的动作游戏，玩家需要通过不断的练习来掌握各种技能。在游戏中，玩家需要利用蜘蛛侠的敏捷性和特殊技能来克服重重困难。在战斗中，玩家需要灵活运用各种技能，如发射蛛丝、空中漫步等，来击败敌人。此外，游戏中还加入了丰富的剧情元素，让玩家在享受动作快感的同时，也能感受到故事的张力。







鱼博士的第一次实验安装机器手臂



学习如何跟鲨鱼搏斗

## Chapter 1: Tutorial

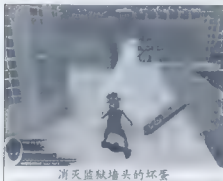
**任务目标:**  
学会在半空中飘荡  
进入红色的区域  
跳过落下的水塔  
学习如何战斗

鱼博士是一位十分有野心的发明家,他一直在研究新的能源和可受人大脑直接控制的机器手臂。如今在众人的面前表演他的发明,首先将机器手臂安装到自己的身上,开始还一切正常,当他将一小粒能源扩张时出现了不稳定的因素。大量的金属都飞入其中,而能源随时都有可能爆炸。观众们跑了,连博士自己的妻子也死于实验中。而机器手臂被人大脑控制的部分遭破坏,紧紧附着在博士的身后,随时保持博士。

各位即将成为蜘蛛侠的玩家们,大家好。要想成为英雄首先要有过硬的本领,虽然我们的主角在游戏中不会那么倒霉,但是仍然要有好的身手,才能保证我们顺利过关。蜘蛛侠不像其它的漫画英雄那样拥有花哨的技能,他没有蝙蝠侠的跑车,不会像超人那样在天空上飞来飞去,唯一的射出蜘蛛丝和在高楼大厦上自由的爬行,首先教大家如何自由行动,蜘蛛侠能够在任何平面上行动自如。如墙壁的侧面,屋顶顶挂,甚至悬挂在户外的广告牌都可以站立。同时警告有警察和恶高帮的朋友慎重选择游戏。

本关是一个很简单的训练关,先看到半空中的蜘蛛网,这些就是目标。用鼠标的左键点击就可以射过去,跟蜘蛛丝,将身体带过去后,利用力学的规律就可以在空中飘荡。赶紧爽一下吧。第一个任务就是环绕城区一圈。当任务提示变化后,就要依照顺序进入三个小的红色区域,这里训练蜘蛛侠的攀援能力。爬上高楼可以看到第一个,然后转身就可以看到第二个,而第三个则需要跳到高台上,再利用一阶跳。所谓二阶跳就是在跳起的最高点上再接跳,这样可以腾空翻身达到更高的高度。

来到对面更高的白色楼上,突然,一个人大水塔从塔顶坠落,赶紧接跳,否则我们的英雄会变成蜘蛛侠肉饼。这在以后躲避危险中很实用。虚惊一场后场内出现了好多坏蛋,上前消灭他们吧。本游戏战斗部分都不难,敌人也就分三种:小兵,强壮的长发男人,还有Boss。一般的小兵都十分好对付。



消灭监狱墙头的坏蛋

## Chapter 2: Prison Escape

**任务目标:**  
追踪越狱汽车  
阻止越狱  
与 Rhino 战斗  
扑灭大火

纽约街头的犯罪问题一直没有得到改善,到处都能听到警察追逐罪犯的警笛声。这不,街角又闪过两辆警车将一辆窃犯车逼入墙角,突然从车中出来两名拿枪的匪徒,为了保护大众的安全,蜘蛛侠出马了。轻松消灭后,车却突然又发动了,追上去后发现他在隧道中引起了事故。

这时要爬上高楼,经过楼顶的时候惊动了一群鸽子。

一直追到监狱的大门前,发现这群罪犯原来是里应外合,而且分工明确,竟然已经破坏了警卫塔,蜘蛛侠跳上监狱的围墙,小心翼翼的翻过电网,一鼓作气消灭围墙上的两名拿枪的罪犯,此时监狱内已乱作一团,罪犯与警察都正面打了起来,赶忙跳下去援助。打着打着,却听到监狱里传来阵阵的轰鸣,突然从监狱内冲出一个怪人。

这人力大无比而且头脑简单,只会横冲直撞,在他要冲围墙的时候会有提示,先向左走一点,然后腾空跳跃就可以躲过,这个傻子就只好撞到对面的墙上,上去解决他吧,战斗中要小心不要使蜘蛛侠,要趁他落地后笨拙的瞬间连续攻击,然后再远远跑开。

回合后他就会发疯一样的跑开,一直跑到警察的包围圈。

纽约的警察可真蠢,已经围住了敌人却还要等蜘蛛侠出马,跳进包围圈,这里要等 Rhino 冲过来的瞬间跳起,他会撞在电网上昏迷,趁机攻击,几个回合下来, Rhino 就会冲出包围圈,但是却被撞倒电线杆引起的爆炸打倒。



Rhino 被自己撞倒的杠子折累



蜘蛛侠在土堆上的影响定的超轻

## Chapter 3: Bank Robbery

**任务目标:**  
解救人质,消灭所有敌人

在电影中慈祥温和的姑妈终于出现了,他与彼得·帕克在银行内交谈,突然冲进来一群抢劫犯,帕克赶紧藏进厕所,准备大干一场。

人质的闹闹内有很多坏蛋,两边都消灭后与人质对话解救他们,然后只要顺着箭头的指示走到走廊的尽头,按动按钮打开二层的门,这里要注意有些门打不开,观察附近是否有打开的门,可以从房间内爬过去。来到二层,沿着箭头找到个机关,再来另外一头,就会看到一名长发男人,打倒他。

乘坐一层电梯来到地下室,守备室中消灭长发男人,就可以打开金库的门,金库内有三名敌人,胜利解救里面的保安后就可以进入稀有金属库。击倒稀有金属库门口控制室的坏人,然后打开门,章鱼博士正在里面研究着什么,但是一道密码门挡住了蜘蛛侠。

如此简单的密码门当然难不倒我们蜘蛛侠,只要仔细观察灯亮起的顺序,然后



在金库中与章鱼博士的第一次对决





与犀牛的战斗胜利

只有当机关才能继续攻击

但是，当章鱼博士却从上面的通风管逃走，蜘蛛侠刚要庆祝胜利，却发现剩余的匪徒将站岗卫兵赶走，赶紧用两个匪徒跳上去，用蜘蛛丝拴住汽车，击倒下面的匪徒，救下站岗

## Chapter 4: Puma Pounces

### 任务目标： 跟踪汽车 与美洲狮战斗 发现珍被劫持

我们美丽的女主角终于出现了，她穿着在电影中一样的绿色连衣裤，正和章鱼博士战斗。章鱼博士认为其中有诈，紧跟着进入了一个停车场。我们的老朋友美洲狮出现了，同时还带了一大群的爪牙，消灭他们继续上楼，最终在楼顶看到美洲狮

美洲狮果然名不虚传，他的动作迅猛，而且还会抓起身边的东西，当近身的时候他还会连续攻击，打它到半血的时候就会从窗户逃跑，追上去，战场转移到房顶，美洲狮不但强壮而且狡猾，打跑跑是为了吸引蜘蛛侠到广告牌下，看到危险提示的时候要向左再跳开，追他到楼群间有水池的地方，刚刚走神跑而飞过来一辆汽车，好在蜘蛛侠身手敏捷

美洲狮又逃到了建筑塔内，边躲开他的攻击一边向上爬，当爬到楼顶的时候进入铁笼中就可以与美洲狮决战，决战十分简单，只要紧追着他，跟他死拼就能获得胜利

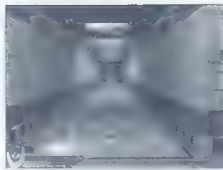
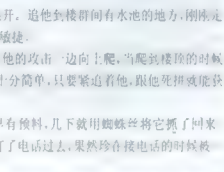
胜利后美洲狮又要逃跑，但蜘蛛侠早有预料，几下就用蜘蛛丝将它抓了回来，这家伙竟然不服而且说珍有危险，赶忙打了电话过去，果然珍在接电话的时候被个神秘的机器抓走了。



看到街角悬挂着的蜘蛛侠2的电影海报了吗



蜘蛛侠来到建筑工地楼顶的快镜中



房顶和地板都有电网的走廊

## Chapter 5: Spidey to the rescue 任务目标： 调查 OsCorp 解救科学家 寻找并拆除炸弹 再次遭遇 Rhino 逃离大楼

蜘蛛侠正在为珍被绑架的事情着急万分，却突然发现不远处的大楼冒起了黑烟，大量的警察聚集在门口，看来是出事了，如果这跟珍的绑架有关就好了，赶紧过去调查一下。来到大厦前就会看到三个坏蛋，解决他们就可以看到章鱼博士进入电梯，看来我们的路线是正确的，有章鱼博士的地方一定能找到珍，打倒几个小兵后就坐电梯上楼。

楼上都人星是实验室，首先要解救五名科学家，每名科学家都在小房间内，且有守卫，好在都不是很难对付，当做完最后一名后他说楼内有炸弹需要拆除。

剩下的任务就是找炸弹，拆除炸弹共有八个机关，只有将八个机关全部停止后才能完全关闭，而每个机关都要观察蜘蛛侠按下相应的按钮即可。要小心每当拆除后就会遇到点小麻烦，如有机关炮攻击，可以直接攻击机关炮。如房间内……气，要打破玻璃，或者是充满电网的房间，拆除后要用蜘蛛丝射到进入时候的平台上方没有电网的一小块区域，然后爬出去，八个机关的分布都不是很难，只要跟箭头就可以找到，要注意有的时候走廊内会有红外线电网，红外线自己观察规律就可以走过去，电网可以从墙壁的侧面爬过去。

炸弹成功拆完后乘电梯下去，看到章鱼博士启动了什么，蜘蛛侠刚要追过去，Rhino 却出现了，只要引诱他掉进房间内的六个闪光装置中就会胜利，中途不用打他，突然房间中央的东西会掉下来，看到提示赶紧按跳，来到旁边的房间内，Rhino 紧追不舍，要理他，只要不被他碰到，目的是打破上面四个存放冷冻液的罐体，当全部打破后有 5 秒的倒计时，要抓紧时间跑到对面安全的房间内，Rhino 被冻住。



拆除炸弹要解开八个这样的机关

## Chapter 6: Enter Mystery

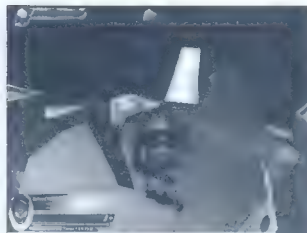
### 任务目标： 破坏四个机关，找到出口并逃脱

刚刚在大楼内逃过了 Rhino，现在要赶快逃跑，正好旁边有一个电梯，上去后无论如何都觉得电梯有点怪，等出了电梯却发现整个城市都变成了支离破碎的小岛漂浮在半空中，而且每个小岛上都有数量不少的机器人，这些机器人可以远距离



在漂浮的小岛出口，旁边还能看到电视





第二个,这回的机关数量有三个,机关分布在机关炮左右,机关炮在中间,就可以安全的通过。——机关炮——机关炮——机关炮——

原来这里是绿色的小矮人。他们从大门口跑出来，跑到后面的时候爬上对面的高坡、楼的一边。然后他们就在那里等待。当作战时，举起石头扔到两个回合后小矮人会逃跑。追上去，用石块攻击。当他们来到第一个大岛，战斗如此重复，关键是爬上大楼门口。如果他们还会逃跑，来到大楼的另一边，在这里要爬到广告牌的侧面，然后在广告的背面上，再发起攻击。

(作者：陈宇)

这次胜利后他会一直逃跑，躲避陨石的同时只要跟着他就可以。绿色矮人突然坐上了一架宇宙飞船，宇宙飞船会发射导弹，只有射中导弹才会被摧毁。如果导弹射器破坏，然后现在导弹，用子弹击飞。这样，就避免了被击中；有导弹时，矮人可以由矮人。如此三个回合后可以胜利。

## Chapter 7: Runaway Train

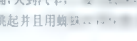
**任务目标:**

## 打倒大厅的敌人

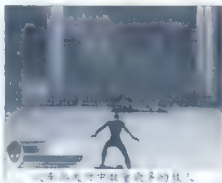
### 追上火车上的鳐角博士

进入仓库

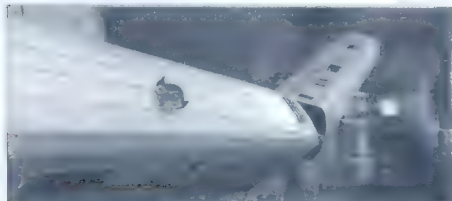
终于我们的蜘蛛侠回到了真实的世界，但是这里比较好，刚刚心脏够紧了，中途拿章鱼博士倒手一丢，进了火车站。蜘蛛侠的身边，还绑了不少的敌人，他们有的拿着枪，有的拿着刀，还有的拿着棍子，跟着他跑，人越多越好打。多跳几步，用腿勾住，胜利！过了一会儿，看到章鱼博士逃走，趁他去撞火车时斗最激奋的火车大开了，章鱼侠有人来救，章鱼侠的东西，章鱼博士上扔过来很多东西，小到瓷器和面包圈，大到火车。章鱼侠弹开躲避，中途拿章鱼博士会拆掉两车连接部分，只要跳上去并且用蜘蛛侠的手腕就可以。



蜘蛛侠在火车顶上跳跃，背景是城市夜景。



最终火车脱轨来到一个大的仓库前，广场上敌人数量多，但是……  
探照灯照到，跳到最大仓库的顶端，进入有铁丝网护住的门，……  
待命。



## Chapter 8: Inside the tunnel

**任务目标:**

### 进入地下通道并安全通过

### 成功救出珍

### 与意角博士决战

消灭仓库内所有的敌人后，电灯开关的门就会打开。进入地下隧道，这里水下有电不能下去，只有利用隧道旁边的墙壁和一个一个站有敌人的平台，这里注意在墙壁移动的时候隧道顶会有一些机关炮攻击蜘蛛侠。一直来到尽头就可以看到机关开关水中的电后顺利通过隧道。

向上爬就可以来到博士的总部，在这里果然阴森可怕，首先要通过满是电线的房间，这里有一排板的左上角有一个小漏洞，爬上柱子，多利用向后看的技能，再利用户外地图爬过去。爬过缺口就能看到一台机器，按下电钮让房间内的电网消失，然后在天花板上有一个小缺口。

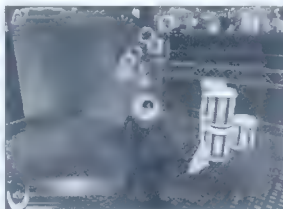
林林突然看到一个人影向自己这边跑来，他赶紧跑进自己的房间，却发现房间里空无一人，糟糕！中了敌人的诡计。

当鱼博士一出手，当攻击其中一人的时候其他的会发出冲击波，这样一有冲击波，三条鱼就会同时消失。当消灭三个后，章鱼博士的机器出现了不稳定的情况。不稳定的机器就不合用。要修理，就必须各个击破。比如，这个章鱼博士的机器有八条腿，只要把一条腿弄断，向上跳，跃过箱子打破墙壁就可以到达，触碰到机关，章鱼博士的大败。

跳或一翻身撑开以后非常简单，一个十岁小孩就会做。这样只要找个柱子爬上去，垫一条布，爬上去，翻个身，跳下来，就没事了。章鱼博士所站的四角平台上，有块布，这样跳下去是安全的，不会摔断骨头。章鱼博士会暂时昏迷，再爬到下一段上也就行了。不过现在，章鱼博士已经上不了梯子。

“技术”这个词，自然有它的，一是不稳定，二从难，三从死，整个技术就自然成了“死”地。现在技术快跟得上生活了，就跟着生活大踏步前进，(技术终于)又在“活”地。

纵观整个时间并不长的游戏，给人的感觉就是十足的古典主义。游戏中的敌人、关卡设计等等，在反映的电影画面里中国的和镜头大量出现古时候的武器、布景等。第一关是攻城战，在火车上的战斗。场景布置和电影中古代战争一模一样。游戏中出现的许多东西都在游戏中还原的反应出来。但是







# 秘集市

进入游戏后按【~】键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能,输入,确有提示如下:

mpgod  
武器全满

刀枪不入模式开关  
获得所有武器子弹药全满  
测试:NA PAGAN 提供 A

游戏中直接输入下列代码字符串,可获得相应功能:

mpgod 开启无敌模式  
mpgod 开启任务完成战  
mpgod 开启所有武器全  
GUARDS 所有卫兵复位  
mpgod 刀枪不入模式开  
测试:NA PAGAN 提供 A

输入以下代码作为教练名字,可获得相应武器和装备,在春季联赛中输入以下代码作为教练名字,可获得完美技能。

测试:NA PAGAN 提供 B

游戏中按回车键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能:

SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS 单位刀枪不入  
SPOTTHEBRAINCELL 选中的单位获得 1000 经验值  
MONEYSONG 获得 1000 威望值  
MONEYSONG 获得 100 次空中支援等能力  
MONEYSONG 击必杀  
MONEYSONG 维修卡拥有无尽续航能力  
DIRTYHUNGRIANPHRASEBOOK 当前任务立即获胜  
DIRTYHUNGRIANPHRASEBOOK 消灭敌方单位  
测试:NA PAGAN 提供 A

进入游戏后按【~】键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能:

BARNEY DUNN 获得球员 Barney Dunn  
SEAN BRY 获得球员 Sean Bryant  
VINCE 获得球员 Vince Carter  
JORDAN 获得球员 Michael Jordan  
ADREN INVERG 获得球员 Adren Inverg  
测试:NA BIGFOOT 提供 C

测试:有效 经编辑部实际测试通过  
测试:NA 未经编辑部测试



游戏中按【~】键出现输入提示,输入下列代码可获得相应功能:

gold 获得 1000 黄金  
piety 获得 1000 虔诚度  
prestige 获得 1000 威望值  
power 电锯勾手(会电锯)  
norevolts 诸侯不会反叛  
nofog 地图全开  
difrules 刀枪不入模式  
fullcontrol 控制地图上所有部队(需开启刀枪不入模式)

测试:NA WING 提供 A

游戏中按【~】键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能:

fly 飞行模式  
g\_fly # 飞行模式开关(#=1 开,0 关)  
g\_noclip 1 穿墙模式开启(如果飞行模式开启的话)  
gotoroom room## 选择房间,## 为房间号如 room01  
cl\_showinfo # 画面显示帧数显示开关(#=1 开,0 关)  
game\_godmode 0 刀枪不入模式开关  
addwpn ? 武器列表  
suicide 自杀  
save X 保存游戏进度为指定文件名 X  
load X 载入指定文件名 X 的游戏进度  
map X 载入指定名称 X 的游戏地图(地图名见游戏安装目录 Areas)  
exit 退出游戏

测试:NA PAGAN 提供 A



# 侠义道 做个少林武僧

**少林**一向是个高手如林,弘扬正气的地方。既然游戏称为《侠义道》,那我们自然以“侠义”为先,所以,我在游戏里义无反顾的选择了少林派拜入师门。

进入游戏,先熟悉一下场景,了解各地方都有哪些高僧。然后来到木人巷的门口,找到玄慈大师,他会给你5个功力点,由你自己加在手上(提升外功攻击力),手少阳(提升内功攻击力),足太阳(提升补肺力),足少阴(提升身法闪躲能力)上,建议全加攻。进入木人巷,第一层的怪物分为朽木人、铜木人、青铜人三种。青铜人太硬,先不要去惹,还是拿朽木人练手吧。《侠义道》有个很有意思的设定,在同场景中,打了9个怪之后,第10个怪可以秒杀,在游戏中被称为杀降系统,所以利用这个方法,可以在3.4级的时候去秒一下那些青铜人,大大的加快你升级速度。

不知不觉到5级了,找到藏经阁首座澄源大师(60,136),他让你去找三位师兄陶明、陶聪、陶信交谈,之后便可习得“无相般若心经”,此项心法可以提升外功。再到罗汉堂首座净观(95,70)处,他会教你一些少林知识,答案是3.4,1.1,之后学到少林第一种秘法——罗汉拳。

回到木人巷继续练功,这里时常有玩家打出来却不捡的钱和手还丹(+100生命),虽然数量少但积少成多,还是捡好吧,有时会打出金箍棒(+50气力),以及一些初级装备,有附加属性的就穿上,多拿的直接卖掉。用罗汉拳对付铜木人应该没有问题了,出杀降的时候可以秒杀青铜人,他们8个,不妨到路边找个3级护手换上,那个初级护手换下来可千万别丢,后面用得着。

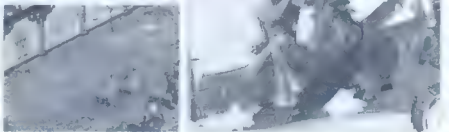
到了10级,拿着开始的那个护手,来到木人巷门口,交给玄慈大师,他给你1万3千多的金钱,并告诉你再升一级会给你相应的装备。这个时候先别急着升级,先做一件任务吧,系统提示你可以去京城了,那就去逛逛吧。

来到京城,看看剑客(302,324)那儿,他会叫你去看某地风光,找到指定的观景点后对话,然后回来跟剑客对话,回答问题,按照:京城(183,264)春风风云——武当(062,014)仙山琼阁——唐门(029,019)川西民居——峨嵋(071,92)双桥清音——真武道场(047,052)真武剑阵——少林(097,021)震钟暮鼓——慈航山——层顶(035,010)绝顶悬梯——沙漠(101,019)大漠孤烟——木人巷(108,069)木人巷——魔教(107,068)羊火绵帘,依次作答后会得到10点功力点。这下可是如虎添翼了,回到少林木人巷,青铜人也在话下了,这段时间每升一级都可以到木人巷门口向玄慈大师拿一件装备,顺便在门口的大小商贩那儿买点装备。另外在练级时,注意收集果丹丸,当你15级的时候应该差不多各有100颗了。

15级时可以去学第二种武功——无相指。来到澄源大师处,这次他教你的题目是木人巷“二层打二十个黄铜木人”,他们可比青铜木人强得多,现在前面集镇的狗都派上用场了,一面补血一面用罗汉拳狂轰黄铜木人吧,这里还会打出一些黄铜人零件来,跌跌爬爬的打了二十个黄铜人,来到净观大师处,大师终于答应你传你绝技。估计此时你的罗汉拳应该到第三层了,去和道观身边的传道使者说话,可以领到5000元的奖励。其实计算一下,5000元全部买药技能,差不多刚好能练一级,运气好的话,前面积攒的金箍棒还有一些,如果思虑技能,可以带着这些药到木人巷上花1000元,钱进入少林的打桩房练习打桩,打桩只涨技能不涨经验,又没有钱补出来,所以消耗很大。

15级便开启了露雳门的任务,这时到少林木人巷一层找雷彪(036,143),他在第二层入口处往左走驿站老板旁边,他的任务需27个铜人零件,如果爆打黄铜木人的消耗太大,可以到门外去卖3组,一组价格大概1500左右。交给雷彪零件后,他给你的赏钱是加5点体力值上;接着去唐门二层找雷霸(078,112),需36个蜘蛛丝,任务赏钱是加5点内力值上;然后去大沙漠找雷威(042,188),需45个巨蜘蛛丝,任务赏钱是加5点生命值上。

做完了任务,可以去京城做守城官的名单任务。其实这个任务10级就可以接,



而且可以无限领取。首先在城守官(175,200)处接任务,城守官会要求你去东城门内或南城门内那里拿京城进出记录表,奖励是金钱。第一次要去东大门,然后打9个狼牙给守卫,他才给记录表。第一次是找南大门守卫,可以直接拿到记录表。第二次也要打9个蛇皮给南大门守卫换表,这个任务非常简单,几样东西都不难打,所以这是一个升级的好途径。

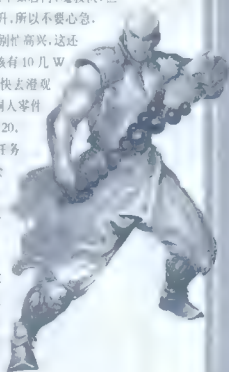
作为一个武者,本职工作还是要练武。给三个姓雷的跑完腿以后,恐怕你已经17、18级了,去过上哪里练级好呢?这里推荐去沙漠打蚂蚁,其实在木人巷二楼打中樞木人也不错,不过个人觉得蚂蚁比较好打。如果蚂蚁数量少,那就上峨嵋去打狼,这样很快就到20级了。到峨嵋那里一下子可以拿到4W多,真是慷慨啊。接下来要做的是《天罡决》的任务,去武当找命连舟(014,027),要带上当3级衣服一件,武当推荐存一封(可以跟武当弟子拿),任务赏钱是武功《天罡决》,学会后就可以用内力换体力,这下就可以一直跑了。找武当的师傅(025,026),他会要求你去真武三层找映雪(050,077),映雪会给你9个小还丹5个大还丹1个无极丹1颗绿气丸,当然也不是白给,要给他一共4000多金钱,任务赏钱是加5点生命值上。

过了20级,你应该有个快活的样子了,收拾收拾装备,上木人巷二层打中樞木人和黄铜木人吧,用“无相指”打运动战,不要硬拼,要记住不死才是升级的前提。21级后,每升一级都要去做任务,随时提升自己的能力,25级前都可以找武当的师傅手接任务,任务赏钱分别为5点生命值上限,5点内力值上,5点体力值上。到了25级的时候去京城找四个乞丐,按顺序分别乞丐帮弟子阿才(173,358)、乞丐帮弟子阿牛(184,382)、乞丐帮弟子阿狗(150,330)、乞丐帮弟子阿水(143,377),任务要求为武当3级装备一套,少林3级装备一套,唐门3级装备一套、魔教3级装备一套,任务奖励分别为攻加5点、敏加5点、防加5点、身加5点。如果前面有打到这些装备,还是留着比较好,如果没有,就只能找别的玩家再买了。

25级继续上沙漠练级,虽然少林练级速度不如唐门、魔教快,但是少林讲究一个稳字,消耗小,伤亡少,稳中有升,所以不要心急。少林武功就是循序渐进的,终于熬到了30级,忙忙高兴,这还真是刚刚从“菜鸟”阶段走出来,现在大家也该有10几W了,如果运气好,金刚石、铜人也积攒了些,赶快去净观大师那里去学“韦陀掌”吧,条件是需金钢铜人零件20、绿毒气40、熊胆20、百年猴阿40、降龙真丹20。

30之后就可以开始做《侠义道》的主线任务了,大家要认真的做前期任务哦,这样才能体会做《侠义道》的真髓。当然,记得在这之前去换套新的行装,缺什么也不能缺装备,我们少林没装备就成废了。

这个时候你已经是整个不折不扣的侠客了,以后的路要你自己江湖闯出来了,希望大家早日成为一代行侠仗义的大侠,除暴安良,扶正压邪,杀尽奸邪,替少林扬威。最后在干柴找茂盛的策略能给入门的菜鸟们一些帮助,祝各位大侠天天天量,人日捡宝石。■





# 密传八部众职业分析全攻略

文：[作者署名]



**由**欢乐数码代理的新网游《密传》是韩国 Hanbit Soft (韩光公司) 耗资 50 亿韩元开发的一款独具东方特色的网游。游戏制作者们采用了神秘的印度宗教神话为背景, 以独特神秘的幻想世界观为游戏打下了一个不同于众的标签, 在以北欧神话为背景的网游充斥的游戏市场中吹入了一股清新的春风。

《密传》的世界以大陆南部地区的曼陀罗高原为中心, 而八个种族聚居在以高原为中心的周围地区。位于各种族聚居地之间的地带, 则是传说中神所选择的四块圣地。《密传》中有八个种族, 四男四女供玩家游戏, 他们分别对应着四个职业, 夜叉族和婆罗门族修练的力士(战士)、阿修罗族和罗刹族修练的行者(刺客)、夜叉族和乾达婆族的武道家(拳师)以及天族和夜叉族修练的密宗(法师)。这次, 笔者有幸参加了《密传》大陆官方的封闭内测, 对各职业的体验都有了亲身体会, 下面就写出来, 给人家作为游戏参考吧。

## 密传中的灵魂——拳师

武道家(拳师)这个职业是密传主神战中的灵魂型人物。夜叉族善于近身格斗和使用钝器, 掌握双手格斗术, 并且具有治疗、复活、提高攻击、提高防御等多种辅助技能, 虽然攻击力稍弱, 不具备攻击魔法能力, 但在团队中的地位却不可或缺。乾达婆族, 原本在神话传说中的记载, 并非是什么武道家, 而是舞蹈家, 擅长弹唱和跳舞, 是八部众里最多才艺又深藏不露的一个, 这个特殊的人体结构小, 虽然属于近战职业但攻击力偏弱。游戏中的乾达婆, 主要使用装备于手或者手腕的近距离武器, 以辅助性技能, 在团队中能发挥辅助作用。

### 【职业选择篇】

拳师在四人职业中攻击力最低, 但却是唯一能使用治疗技能的职业, 拥有复活和多种辅助技能, 这在某种意义上说明了拳师职业是一个放弃了攻击而专心辅助队友的职业, 而拳师也是《密传》四人职业中生命值最高的职业, 被人称为——不死血牛。一个队伍中如果有一个合格的拳师存在, 就是整个队伍最有力的保障!

拳师根据选择武器的不同, 学习技能的不同和属性点的分配不同又可以分成格斗型和辅助型。格斗型的拳师主要选择拳套做为武器, 虽然拳套的攻击力不是很高, 但攻击速度却非常快; 而辅助型的拳师选择钝器做为武器, 攻击速度慢, 但因为它是单手武器, 所以可以空出手来拿盾, 提高自己的防御力。

#### 格斗型拳师

拳头作为《密传》里拳师的独有武器, 无论从外观、攻击、还是攻击速度上都是这个游戏的一大特色, 用拳头的拳师, 通常被人称为“暴力拳师”。如果是喜欢单练的朋友, 可以选择此类型, 因为在 35 级前用拳头都可以单练, 虽然速度比不上刺客、弓手, 但是也和战士

差不多, 而且最主要的是能积累初期资本, 对于以后冲武器、防具帮助很大。

初期身上就一副拳套, 拿上古城外遛小狗到 10 级后, 和城里的 NPC 说话, 进行第一次转职, 他会很大方的给你一双悦目拳套, 初期练级很不错的。每升一级你会得到 5 个属性点和一个技能点, 如果 Solo 的话, 技能点就全加拳术精通吧, 这样到 35 级人精通就满了, 战士是加力量, 法师是加智力(决心)单练者可以如此加, 其他人不推荐, 属性点按敏捷和体力比例 3:2 来加, 到 15 级时技能全加回血速度, 对以后的练级非常重要, 是必学的技能之一。

#### 辅助型

如果你选择做一名无私的职神, 则可以使用单手钝器加盾牌, 但是攻击力低, 速度慢, 单练很困难, 最好组队练。纯辅助路线, 加点以智力与体力为主, 比例是 2:3, 50 级后再加智力。首饰以加体和加智为主。因为灵气和乾达婆的力量高于攻击力 100 以上的武器, 也就是 50 级以上的夜叉族武器, 50 级前加力量是看不出任何效果的。智力一定要加到 100 左右, 用首饰和装备补上去吧。因为拳师加智力除了提高自己的魔法外, 还对加血等技能有直接的影响。总之格斗型和辅助型各有各的好处, 就看自己爱好什么类型了。

## 【技能分析篇】

《密传》中各职业都有其特殊的技能, 与其他职业的技能不同的是, 拳师的技能大多以辅助为主, 在练级打宝 PK 时都是非常重要的, 所以拳师的技能加均均以辅助型技能为主。

攻击型技能按武器分为拳类、钝器类和通用攻击。作为格斗型拳师, 进攻多以拳套和爪类技能为主, 如爪类精通、金箍拳、连环攻击等可以适当学习。

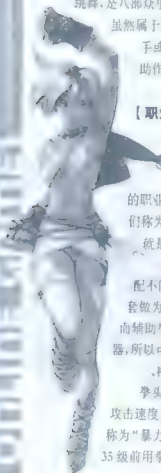
钝器精通为过渡技能, 学 1 级即可; 魔法燃烧, 在 PK 中才有用处, 能减少对方法师的魔法攻击, 其实就是暴击, 初期 Solo 打怪还比较快, 有多余的点可以学; 击晕, 暂时性的击晕对方, 这个技能在 PK 中效果还不错, 对方中拳后会有 4 秒钟的昏迷时间, 这段时间你可以趁机逃跑, 也可以让队友来收拾敌人, 有的点就学它吧; 弱化降低, 降低敌人部分防御, 并提升自身攻击力, 学不学看个人的实际情况。

无论是格斗型还是辅助型拳师, 防御和辅助技能都是有必要练的, 尤其是以下七人技能, 辅助型拳师一定要学满。快速愈合, 在一定时间内提高 HP 的恢复速度; 生命之光, 恢复 HP, 智慧越高恢复量也越高; 祝福之术, 提高我方人物的 HP 上限, 包括自己; 复生之术, 复活已死亡的人物, 损失少经验值, 同时需要消耗生命之石; 极限移动, 提高我方人物的移动速度, 包括自己; 闪电攻击, 提高攻击速度, 能加持续性的物理伤害; 密咒之盾, 提高我方人物的抗性, 包括自己; 地触之触, 降低对方抗性。

此外, 还有一些比较实用的技能, 如铜墙铁壁, 是战士的最爱, 因为它的等级越高, 角色物理防御百分比也越高, 在练级和 PK 中都可以保证战士不至于失血过多, 所以可以学满。削弱, 一定时间内降低目标的 HP 上限, 这项技能虽然没有被列入拳师七大必学技能之中, 但其作用也相当大, 如果有更多的技能点就学它吧!

## 拳师的小技巧

在这里和大家说个小窍门, 《密传》里的加持技能是没有明显效果的, 这样一来你的队友身上的加持失效了你也有不出来, 所以在给队友加之前, 最好先把你







有的辅助技能都能给自己加一遍,此时这些效果图标会显示在你屏幕的右上角,当加持技能快要失效时,图标会闪烁,这时你可以顺序给自己和队友补充,不必再被队友围着狂喊++++++了。

若是单练型的格斗拳师,20级后可以去打蛇,蛇传送送第二个(决斗场)传过去就赢了。蛇的攻击高但是血少,如果你加了体力,蛇不可能秒杀你,在这里打到25级左右,就去魔域外面的山上杀白猪,那猪很爱掉首饰也会掉拳师第一套的专用衣服,争取在这里把首饰补齐,30级了就去魔域杀野人,这里会掉血装,35级去地1杀飞翼恶魔,掉40级的守护者之拳。在地1能练到40级,这里要提醒大家,地1里的人蜘蛛是主动攻击,而且专吸你的TP,打它非常浪费,但是在《密传》里蓝药是没有卖的,所以省着用吧。魔域里的怪会掉恶魔的血系材料,这些材料都是合成药剂用的,千万不要卖掉。这以后的练级就要组队了,因为后面的怪攻击力比较高,血比较厚,最好组个战士或者刺客去系就比较轻松了。

另外,在《密传》里有改变属性重新分配的东西,这是非常有用的,以后主神战时,一定要重新分配点数,要以力量和智力为主。因为主神战作为拳师的你是,是全队的灵魂,也是敌人的首先攻击目标。你可能冲上去去撕杀,所以一定要血多,防御,魔御都要高。密切注意你的队友的血量和辅助魔法加持,你的队伍的成败半的要素取决于你这个全队的灵魂,只要你活着,你的队伍就是永远不倒的。

## 勇者不惧——战士

龙王是典型的战士型人物,他是力量的代言人,PK战坚硬的肉盾,整支军队的中流砥柱:从装备来看拿的是最高攻击的武器,穿的是最高防御的衣服,再配合大量的HP,其综合实力绝对不弱。但是,《密传》的PK系统和练级系统对于防御的判定是才不同的,也就是说100点防御PK时很有作用,但是打怪时最多减少4-8点伤害,这样的直接结果就是PK优秀的龙王,练级速度并不很快——当然这才是游戏平衡的体现——厉害的职业永远是后期成长,因此游戏中的加点和装备(主要是武器)变的特别重要了。相比之下,紧那罗因为是女性角色所以可能比龙王好过一些,因职业相通,所以下面将以龙王为主要介绍对象。

## 职业选择篇

由于力量属性直接与攻击挂钩——1力量=1攻击,因此战士的配点以力量为主,而敏捷和生命的不同配点就产生了2种类型的战士。



第一类是力战,保证力量,无视敏捷,加生命。这是标准的战士加点,其效果是强大的攻击力配合大量HP(仅次于拳手),力量保证了高攻击力,大量的HP意味着有时间使用大型HP药剂来恢复,因此无论在攻击中还是战斗持久力上,都很优秀。但是这就意味着你要花更多的钱去买HP药上,因此力量型战士很穷——是非常非常的穷!而且因为不加敏捷,命中没有保证,无论打怪还是打人都有很高的MISS,尤其是PK的时候对于高回避的刺客(刀刺、弓手)的命中很差,幸好超高的攻击力可以少量弥补损失——不中则已,中了就秒杀对手(秒不掉也重伤)。

第二类敏战,保证力量,无视生命,加敏捷(或者加少量生命)。这类加点是最近兴起的BT型加法。2敏捷=1命中,4敏捷=1回避,因此其效果是高命中配合高回避,有力量保证攻击(有一部分力量要加到敏捷上,所以只能保证较高的攻击),无论打人打怪,“刀刀到肉”的感觉的确很爽,敏捷带来的回避,再配合技能中的被动回避,可以带来很好的效果。敏战绝对是战士系包括刺客系的噩梦,但是其弱点就是HP太少,打怪由于回避高可以轻松应付,PK的时候1v1绝对占上风,但是人多的时候没有大量的HP很容易断法师秒杀(战士系的打敏战无命中,基本没威胁)。

## 技能分析篇

战士技能分主动和被动两大类,技能加点总的来说六个字:“先被动,后主动”。被动技能主要是物理和元素攻击,武器精通,物理和魔法防御,生命恢复,回避,命中等,是练级和PK的必备技能。

武器精通必须加满,物理防御一定需要(PK专用)。  
生命恢复,10级开始学习,每5级提升一次技能等级,最高到5(其他被动可以加到10),这样保证一次自动恢复加150HP左右,无论练级和PK都很有用处,如果有拳手加自动恢复速度(减轻自动恢复的时间间隔),那么练级基本不用吃药。

命中技能是力战的福音,第一级+7点以后每级加4点,到10级可以有60-70的命中,打怪基本没有MISS,PK只有打高敏捷刺客才会出现30%的MISS。

物理防御技能,一级加20点,可以加到10级,200点防御对于PK来说是很重要的,虽然打怪也就少20-30伤害但是在10级到20级中间没有新装替换的时候是个很好的辅助技能。

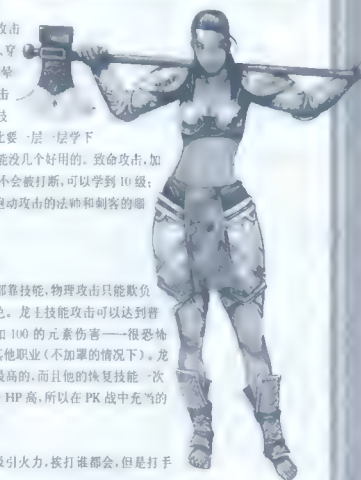
回避技能,直接增加回避。BT的敏战可以选择这个技能,虽然不能达到“人从怪堆过,片叶不留衣”的境界,但是也有差不多的效果了——一个战士要那么多回避干嘛?想当刺客?

主动技能全部是攻击性技能,包括致命攻击、穿刺攻击、击退攻击、眩晕攻击等等。选择主动攻击的技能要慎重,主动技能全部是树状结构因此要一层一层下去,但是为数众多的技能没几个好用的。致命攻击,加攻击伤害和元素伤害,不会被打断,可以学到10级;眩晕攻击,顾名思义,发动攻击的法师和刺客的噩梦,40级才可以学。

## PK之勇者不惧

《密传》的PK全靠技能,物理攻击只能欺负等级比自己低的小角色。战士技能攻击可以达到普通攻击的300%,外加100的元素伤害——很恐怖的——因此可以秒杀其他职业(不加算的情况下)。龙王防御是所有职业中最高的,而且他的恢复技能一次恢复150+,再加上自身HP高,所以在PK战中充当的是肉盾+打手的角色。

1.基本PK技巧  
肉盾的作用就是吸引火力,挨打谁都会,但是打手





[illegible]

速度是所有职业中最低的，因此PK中走的路线尤其重要，锁定对手让系统自动追踪绝对不可靠——甚至你根本追不上对方。追击的时候一定要自己选择最短路径，在靠近对手的瞬间（绝大多数是对方停下来攻击你的时候），把握时机释放致命一击。

其次是技能的使用,《密传》的技能只要锁定对手释放,无论对方是否已在你发招的时间内跑开,都能命中(敏高的除外)。因此用技能的快捷键代替攻击键是最好的选择,一旦锁定对手绝对会有火顶之灾。

最后一点是药品的使用,攻击药水是一定要用的,技巧在于速度药水的运用。速度药最好不要先吃,先引诱对手让他认为你的速度低,他会跑边打你——这样无疑给你提供了拉近距离的机会,只要在追逐过程中看准时机吃速度,就可以达到迅速近身致命一击的效果。

## 2. 各个职业 PK 技巧

战士系：冲上去砍吧，没什么花招，“攻击就是硬道理”。  
法师系：法师没速度，没 HP，所以基本一个技能就可以秒杀。但是由于龙王本身魔抗低（没有多余的点加魔抗技能）因此挨一下还是蛮疼的。所以打法师就吃着大红追，追到一个放一个技能，秒杀。

刺客系：这个是最难练的职业，关键在于移动速度快，而且有物理防御罩，虽然武器好的龙主还是可以秒杀带罩的刺客，但更多的是打运动战。如果不能秒杀就首先不要用技能，先用物理攻击，这样可以打掉对手1/5HP（同级别的情况下），如果对方力小加HP，下次一技能能秒杀。如果对手加HP那么继续耗，刺客的攻击不猛，又来回而速度绝对超的，最惨的是对手还是属于龙主的。

从上面的分析可以看出,PK战的中前期,高攻的法师没成型,魔法打在战士身上不痛,而刺客类职业本身的攻击因此,因此龙士在同等级的PK中占大优势。在练级方面,高攻高HP的龙士只要肯花钱买HP药,练级速度不会很慢。因此在中前期龙士的优势是很明显的。勇者无惧,龙王当之无愧!

### 密咒的吟唱者——法幢

天族和迦楼罗族,就是《密传》里潜心研究密宗魔法的两个种族。与一般的网络游戏比较起来,《密传》的法师是相当难练的。首先法师拥有全职业最高的攻击力,最低的防御力和HP,并且是移动速度最慢的(一般情况下就是看着其他职业从你眼前掠过的身边,一眨眼的功夫就消失不见)。

## 【职业选择篇】

和其他游戏可不是，《密传》的法师在力量、敏捷、体质和智慧四个属性中，最要紧的不是智慧，而是敏捷，每点敏捷根据不同的魔法可以增加0.5~3个不等的魔法力量（比如法师第一个火焰系魔法，5点敏捷就可以增加8~13点的魔法力量），而一般游戏的智慧属性在力量里只相当于TP（即MP）上限的作用，因此来说，法师的弱点完全是全部属性里最差的，《密传》里除魔法之外的职业，增加魔法时则会同时增加HP和TP，而法师加体质只增加HP，所以法师必须同时加敏捷、体质和智慧三种属性，造成了法师的三大恶感：针对属性加成的不同，就有了敏捷法师和血牛法师两种类型的玩法，就目前而言，敏捷法师是主流。

《密传》法师天上有普救众生心，贫血、低防、移动速度超慢，魔咒还不能放最快的法术也浪费过半秒，唯一的优势只有血量，不管是练功还是国战，追求的都是最短时间消灭对手，所以需要将大量的属性点放在敏捷上提高攻击、击力。建议4级前智慧加到40，体质加到30~40，其余点数全部加敏捷。装备上首饰全用加体质的来弥补HP的不足。法师装备的一个重点是戒指是铁戒，其防御力将直接提升法师的魔免防御，所以把+3~4再追加魔免属性的魔戒可以成倍的提升法师的战斗力。



和PK效率,由此可见,法师对武器的依赖性甚至超过了战士,所以宁可不要衣服也要冲出一把好魔杖来!当然,冲高级魔杖需要的金钱也是惊人的。

由于《密传》的法师是后期职业，到40级之后才成型，所以要练好他，除了毅力之外，还需要良好的操作和团队配合，落单的法师装备再好，在主神战中也是没有前途。只有在团队的保护下，法师才能在练功和主神战里发挥最大的作用。从这个意义上说，《密传》到后期，组队才是王道。

## 【技能分析篇】

法师的技能分为物理、火、冰、电和辅助 5 大类,在技能加点方面法师也比其他职业紧张(这也是《密传》法师前期难练的原因),不过因为消耗 TP 过多,许多技能并不实用,不建议学习。法师 20 级和 40 级都是一个坎,20 级之后法师就要全力学魔法技能,每 2 级学一次,你会发现你的练功之路越来越轻松;5 级的燃烧之舌、10 级的寒冰术(减缓)和 20 级的雷击(PK 专用)将是法师的主力技能。

物理系魔法中,充能弹1级就可以学,施放速度是所有技能中最快的,并且被攻击时也不会打断,消耗MP最少,在初期TP很紧张的时候是最好的练功技能。缺点是伤害太低,后期练功和国战很难派上用场,死亡阵法,在周围吼叫着亮起的魔力炸弹爆炸,在使用时受到敌人攻击不能施放,10级开始学习,优点是施放速度快,有霸体效果,缺点仍然是伤害太低,因此阵法法和碎宝石术不推荐。

火系法术中,5级可以学燃烧之术,优点是攻击高,施放速度快,相当实用,缺点是TP消耗大,射程比较短;火焰风暴属于群体攻击法术,40级可以开始学,恢复时间长,缺点是施放速度慢,TP消耗大,命中不高;火焰护盾、火焰箭不推荐。

冰系法术中,寒冰术用于降低对方的移动速度,并且具有一定的攻击性,不管是PK还是练功都非常好用,10级的时候可以学,强烈推荐!寒冰甲用于提高冰属性,实际作用不大,不推荐;冰寒之蛇的定身效果很明显,但是没有伤害力,可以不用;冰风暴属于群体攻击法术,可以降低怪物移动速度,并且使2持续减血,10级时移动速度降低2,持续时候10秒,40级可以开始学,缺点是施法间隔时间长,攻击力一般,空战中效果不好。

电系法术中,天雷雷击可以干扰对方施法技能,优点是伤害较高,射野范围大,范围内可以攻击移动中的目标,主神战中的实用技能——打人是比技能好多了,缺点是消耗 TP 过高(真的非常高,10级 100TP一次),连环闪电也可以将自己包裹在里面,属于群攻技能,40级开始学习,TP 消耗比较大,伤害度一般,闪电风暴,可以击昏敌击区域内的目标,主神战的实用技能,但存在一定的 MISS 率,其他技能不推荐。

辅助技能几乎都有用,所以务必学习。魔法阵,增加魔法攻击距离,看本职业,要学啊!幻影之眼可以观察到隐身状态的敌人,根据你的主神战需要适当加3~4级。暗流提高TP的恢复速度,没什么好说的,不学请去暗流吧!暗流是法师的必修课,法师的必修课是暗流,暗流是法师的必修课。催眠术使怪物昏倒,相当好用的技能,建议加满。催眠魔法让一定区域内的怪物昏倒,可以省去2~3秒来招引其他技能。







## 练级路线参考

新手法师是不具备魔法能力的,所以直接出城先升1级,得到的技能点就可以学完魔咒了。记住,只需要学1级,后面的升级点数要加在辅助系的魔法阵里。接下来做新手任务,在新手城外由近到远的打小怪物,可以很轻松的升到5级。5级的时候学1级燃烧术,升级得到的属性点不用犹豫,全部加到敏捷上。现在就可以去杀蛇了。

到了,从城里第一个传送门走着或者跑去地图中心,这里有着高攻击血移速度慢的蛇,是这个时期的法师和弓箭手的最爱。5-15级的法师,如果没人带的话,只有依靠蛇来升级,因为TP不够用,使得法师只有使用低级的魔法打。

15-20级去地图中部打堕落者或者巨猪头兽,会出加HP+20的鞋子、头、手,+30HP衣服裤子。打不到就找玩家买吧,顺便把武器升到+3。到20级出了回魔技能,法师就可以去杀2图的矮人,或者组队去杀地2杀双头蛇(没人保护的,在入口就会被KO的)。单练的话,20-28杀矮人,28-35杀变种蜘蛛蛇,35-40去地2杀双头蛇。

## 默契的行者——刺客

在天龙八部里,我最喜欢的就是阿修罗,很可惜他和夜叉不是一对。(众人:你是看《圣传》看多了吧?)现在,反而是罗刹这个天龙八部里原本与阿修罗是对头的种族,成了《圣传》中的一对搭档。不过呢,他们一个使剑,一个拿弓,从练级方向上还是有很大区别的。用弓的阿修罗,可是全世界公认的练级最快的人,而罗刹就对沉稳许多了。当然,也不反对对他们彼此调换武器,当他们是《圣传》里的一对呢——都是刺客职业,所以,我们就把他们放在一起来讲吧。

### 【职业选择篇】

刺客职业以武器划分为用剑和匕首的刺客,以及用弓的弓手,两个分支。

剑客属于速度快,攻击一般,防御偏弱的职业。初期武器分单手剑、双手剑、匕首。要想练级快,就必须了解它们的优势所在。在所有武器中,匕首的攻击速度是最快的,但是攻击力偏低。单手剑速度次之,攻击一般。双手剑速度慢,攻击偏高。因为剑客是讲究速度的职业,但是攻击又不能过低,所以笔者认为剑客最合适武器是单手剑,速度较快,攻击不低。剑客是高速度的职业,但是加点和敏捷没什么关系,千万不能被这两个字给迷惑了,敏捷只对法师和弓手才有用!建议剑客加力量和体力比例为4:1,PK型剑客可加力量与体力3:2来加,这里主要是体力的区别。一个好的PK型人物,体力当然不能太低,在国战中血就是积分。

弓手的速度、闪避和远程攻击的特性,使其成为《密传》中最猛的职业。属性点每个人出生都有7点,弓手可以有两种加点方式。一种是纯敏,专门服务于主战,血不够就靠装备来弥补。另一个是较稳妥的加法,就是4敏1体,当然初期的7点属性点全部加敏捷。尽管初期并没有弓可用,但是20级的弓10级也照样能用,只是威力减小一半。10级转职装备再换上20等级的弓,箭在珠宝商人那里买。弓手练级的窍门就是越级高攻击低防御的怪物,利用远距离攻击加跑动,怪物等近身就已经死了。这种经验的飞升,可以说所有《密传》职业可望而不可及的。

### 【技能分析篇】

剑客的技能分为两种,攻击技能和辅助技能。剑客的优势技能是防御技能,也就是所谓的减少物理攻击和魔法攻击的技能。在所有职业中,剑客的防御技能是最出色的,可以大幅度的降低怪物和玩家对自己的伤害。剑客的移动技能也是很出色

的,如高的移动技能可以让你在任何情况下都能脱身。剑客的攻击技能最有用的就是致命一击,10级的致命一击可以提升300~500%的攻击并且命中是200%的提升加满等55级。物理防御技能也就我们所说的开盾是根据被攻击的次数和血量来的,所以7级的防御技能就足够了!7级防御技能需要等级40级。移动技能是按时间来的,加满5级所需等级为30级。

技能点分配很简单,先把2个被动技能加满,右下角有个字母P的就是被动技能了。先攻后防,到了10级可以再加1点在致命一击上,5级加1点,所以和加被动技能没什么冲突。40级以前先加攻击技能后加防御技能和移动技能,40级后先加防御技能后加攻击技能。

弓手的技能点也比较讲究,一般以辅助技能为主,所以躲避和命中要升级到最高。弓手防御嘛,所以物理防御盾牌也要升到最高。快速跑步和隐身技能(PK)和反侦察都要学!加血就看个人需要了,主要技能弓手好像不是很突出,但是弓手的技能精通要加满,其他技能都加一点,然后其他点数就等到35级时全部学满。

### 剑客冲级流程

进入游戏,除了“把刀弄系统还会送你1个技能点,不用犹豫直接加在被动技能——增加剑的攻击上。出去门口打小狼,升了2级后去打狮子。这里要注意看清楚是,狮子分为两种,模样相同但名字不同,变异狮子比较怕打。建议换了刺客20级装备后再来。这里随便打打狮子就能到10级了,可以学1级致命一击,练级会变得愈加愉快。到了11级把1点的技能点加在防御上,我们就可以开始“坐火车”升级了。加了防御技能后,打几百经验的狼狼和打狮子一样的轻松愉快。这个时候是剑客拉开和其他玩家等级的时候了,不要客气,开快点。打狼狼一直可以打到18级,现在应该跑去和白野猪群感情了,白野猪的攻防不高,HP也不多,打他刚好可以练到20级。之后可以去城内升级材料的商店后面的传送点,去打白野猪的地方,第2个呢就是去打狼鼠的,其他练级的地方就在城门口附近了。

30而立,这时的剑客也已可以自立了。30级穿好铁衣服,不过穿穿觉得完全没必要,到38级换比较好。为什么还用阿修罗?当然是铁甲了!30-38级可是瞬间的事,38-46才漫长呢。所以宝石先存起来,准备冲38级的装备。2城地图的最北边是理想的冲级地点,这里杀着巨人们,1个1500的经验,同时这地方掉的宝贝也不少。有1样可以卖25w的好东西,那就是升级装备+6、+7的宝石啊。在这里可以练到38左右。到了38,防御比30级的时候狂加100多,这时候当然该换地方打咯,1500的经验SOLO要8个小时1级了。

去1城的魔境那儿有个传送,可以直接到地2打双头蛇。蛇会暴击剑客40级的极品中的极品品!比如,加攻击,双头蛇的特点是攻击力超高级,HP超级少,防比较低。只要剑客将集中,注意及时加防应该就没问题。这里最好能练到45级,44的时候四个技能点先不加,到45直接把致命和防御加满10级!理想!

剑客LV45等级后,有人说去3城!那里可是吃人不吐骨头的地方。就你那点防去了就是送死。2城的地下城才是理想之地,怪物经验有2500左右,但是防和攻都超高级,这里就要讲究练级技巧了。首先在HP商店买个黄颜色的牌子,最多60个,加物理攻击,再买第2排的水晶,加防御,作用都是200秒。花多少钱钱算?笔者说,舍不得孩子套不得狼!2城地下可是出剑客最难最稀少的物品呢!什么?想知道是啥东西?嘿嘿,现在保密。要不那地方人满为患怎么办。切!人人为己,天诛地灭啊!等你45-50的时候,你也应该打到46级的装备了,适时的,可能已经打到那个最最最稀少的东西啦。去3城打老虎,4城打大象,其实到50也算是老鸟了,应该自己探索了,游戏就在于探索的乐趣,什么那说来说去多没意思。呵呵,大家好过! ■







天 子都在想些怪问题,比如为什么L2里的MM裙子都这么短?为什么黑领MM会这么性感?为什么NC不设计一些抛抛采采的动作,害我们在抓图的时候还要故作姿态……呵!请原谅我会有这样的念头,毕竟任何一个正常人都逃不开这七情六欲的,更何况我们面对的还是这样真实的世界。呵呵!以上是跑题如

25、为什么我喝药水后 HP 不恢复?

26、为什么我红名后会丢掉身上所有的东西？有什么方法可以避免？

27. 为什么有些牧师一边施法一边开商店?有什么好处吗?

28、为什么我的法师给别人加血也会被怪打？

仇恨上升,就会改变攻击目标。在对付会协助攻击的怪物时,也要小心,你打一只怪旁边那只也会对你产生仇恨。尤其是法师怪物,因为伤害较高,所以在练级时要特别注意到引来“火车”。当然,怪物对某些特殊技能的仇恨度是非常高的,比如牧师的血加痛击加成,当你在给战斗中的玩家加血时,被攻击的怪物将会产生比受到伤害更重的仇恨——怪物说:我这边正痛苦着呢,你还帮人家过来打我,你也配什么好仇恨!(PS:我怎么说着说着就变题了,该打该打!)而且随着血值的频繁出现,周围怪物对你的仇恨值也会飞速上升,这时它们都会过来打你,并且这种仇恨高于技能伤害,战士们都很讨厌它,这可是相当危险的。所以要提醒练级玩家的,在一些怪物较多的狭窄区域里,尤其是在兽人迷宮这种地方,一定要格外小心,加血也要找安全没怪的地方加。

29、为什么我被弓手打晕后就不继续攻击了？眩晕效果消失后也不攻击的原因何在？

如果你是新手,遇到这种情况后最好赶快逃命,因为你打不出这样效果的手绝。对是游戏反杀。这个操作是利用武器BUG,他们先用弓箭发动“冲击箭”技能,在技能将要发动的瞬间将武器切换为匕首,这时候“冲击箭”的效果才发动出来,你会被其打伤,但你现在使用的武器是匕首,所以系统判定你在他你身边,而你也将失去敌人位置,不再继续攻击。如果弓手的操作熟练,打出一套技能组合,那你的下场也就只有死亡。大家遇到暗影游侠后要特别注意这个现象,而且这个BUG是不消耗MP的。

30、为什么有的弓手总有用不完的箭，而我的箭却很快就用完了？

使用弓箭的职业对负重要求很高，负重过大后对移动速度和MP恢复都有影响，所以一般都是让宠物背上箭矢。箭矢肯定会用完的，但有些高手会背上满负重的箭矢训练，到达练级地后，将箭放在不易被人察觉的角落，一般是放在河里，再加上宠物所背的箭矢，他们的箭支数简直要多出许多（大家有空多注意河里吧，或许会有惊喜~）

31、为什么用弓的战士比较多？怎么计算弓的伤害？

弓箭在游戏中绝对是好武器,首先是弓的战斗距离远,而且伤害比较高,其次就是弓的技能比较多,而且使用起来灵活方便。关于弓箭伤害的公式是由一个美服GM提供的,换算公式为:角色属性的PATK值=1.86×弓的PATK值+457。

32. 为什么我建不了血盟? 有什么要求吗?

首先,角色等级必须在10以上,才可以建立血盟,办理血盟事宜的NPC一般为各村的神官,或长级别以上的人物。建盟的条件并不多,不象升级血盟那样需要SP和金钱,只要人家到了10级,去跟血盟NPC申请,然后给血盟起一个响亮的名字就可以了,注意名字中不可含有空格或特殊符号文字,但可以使用中文、英文、阿拉伯数字,中文最长8个,英文最长3个,65个字母的字符。关于升级血盟的条件,就提高了,升为1级血盟需要3万SP,165万金币,盟员上限15人;升为2级



级血盟需要 15 万 SP, 250 万金币, 盟员上限 20 人, 并可用竞拍方式购得血盟根据地; 3 级血盟需要 50 万 SP, 物品血盟凭证, 盟员上限 25 人, 可以登记正式血盟徽章, 并赋予成员封号; 4 级血盟需要 140 万 SP, 1600 万金币, 盟员上限 30 人, 拥有攻城资格; 5 级血盟为最高级别, 可以创建同盟, 增加成员总数, 但创建 5 级血盟必须通过一个变态任务来实现, 这里没有人做过, 所以具体事情就不得而知。



### 33. 为什么脱离血盟后我不能再加入?

脱离血盟 周内是不可再次加入血盟的, 所以还是不要轻易脱离的好, 因为这样会降低血盟声望, 这样的设定, 在一定程度上限制了间谍的实行和发动血盟政变的危险, 特别是战争中, 脱离血盟是不被允许的。由此可见, 《天堂 II》的战争设定上比一代更加严密了。



### 34. 为什么我解散血盟时, 经验会减少?

血盟盟主可以不经由血盟成员同意, 自行解散血盟, 但要向 NPC 申请才可以完成解散操作。一旦解散血盟, 该血盟盟主就会视同死亡, 失去失去等级经验值, 并且在 10 天内无法再创建新血盟。血盟一解散, 原血盟所累积的技能等级和名市值也会一并消失, 解散血盟需要 7 天, 所以在真正解散前, 血盟技能虽被限制使用, 但血盟频道和血盟留言板的功能还是可以正常使用。在血盟盟主打开同盟, 不可以申请解散血盟。不过换句话说, 如果已经是高级血盟了, 谁还会舍得解散啊? 当然, 一些为了初期练级方便而建立的 0 级血盟, 合并和拆分的 possibility 还是很大的, 但是, 从种种系统限制上来说, 还是应该慎重对待建盟的事, 不要动不动就解散的好。



### 35. 为什么我不能上传血盟图标?

要上传图标首先要升到 3 级血盟, 然后点选“张贴文章”, 之后系统会提示你输入一个 bmp 的图标, 这也就是你的盟标。注意图标一定要是 256 色, 16x12 的图片, 你可以事先将图片存放在《天堂 II》安装目录下的 PledgeCrest 目录 (如果没有这个目录可以自建), 或是在提示后输入完整的图片路径。升 3 级血盟的事件里, 有一项是出示“血盟之证”, 这是一个任务物品, 在游戏初期是很难获得的, 需要大家有良好的配合和一定的级别。最好有 6 个 35 级以上的 ID, 全部为身作战的职业, 最好不要选精英, 虽然精英的闪避很高, 但对高等级怪物来说根本不算什么。血证的掉落几率只有 0.7%, 所以大家要做好长期抗战的准备。另外, 一个好的指挥也是十分重要的。



### 36. 为什么我的血盟声望总不涨?

在《天堂 II》中, 有 7 个方法可以增加血盟声望: 血盟的试炼成功; 攻新的血盟成员; 血盟等级上升; 血盟打败盟战 (但如果对方等级比较低, 反而会降低名数); 声望评价; 同盟加入的时间 (最多可增加 10%); 血盟建立的时间悠久 (时间参数)。



### 37. 为什么我的血盟不能参加攻城战?

《天堂 II》中的战争有一套严谨的制度。想在攻城战中占领城池者, 需要提前登记参加攻城战, 参加单位为血盟, 登记者必须是血盟盟主 (但必须提前登记, 在城领主决定攻城战开始前, 一是, 不可做登录动作的), 攻城战登录时间, 限制在攻城战开始的 24 小时之前完成, 申请办法是, 向城外的 NPC 禁卫队长或城内的侍从

长申请 (若想取消资格也需要同一 NPC 申请), 血盟盟主必须有“参加攻城”的血盟技能, 此作为 4 级血盟技能。如果选择了“登录参加攻击攻城”, 除了简单的确认动作外, 还会列出攻击方的成员名单, 占有城池的血盟, 也可以招集同盟帮忙防御, 但有些同盟血盟也必需提前登录, 既是选择“申请参加防守攻城”一项。城主在攻城战开始前 24 小时前, 可以察看申请参加防守的血盟名单, 并进行确认, 在攻城战开始前, 防守方名单都可以变更。在攻城战中, 拿下城堡的血盟及其同盟, 将自动转为防守方, 失败的盟主及同盟会成为进攻方, 其他已经申请参加攻城的血盟, 依然可以继续攻城。攻城战结束后 24 小时, 城主便可以确定下一次攻城时间及防守方名单。



### 38. 为什么在战争中的重生地点改变了?

在攻城战开始时, 城堡内部及周边领域会被指定为战场, 城堡以及最靠近城堡的村庄, 将成为攻守双方的重生地点。而在战争期间, 村庄内的 NPC 部份将停止平时的服务工作。城堡防御方的血盟, 可以在内城里的居住区及城附近村庄中, 选择一个当作重生地点。所有在防御名单中的血盟成员皆适用, 而在防御方名单中的死者, 则会全部从村庄中重生。当然, 作为攻城方的血盟盟主, 也可以在战场上建立旗帜 (阵地), 作为血盟成员的重生点, 需要注意的是, 插旗的动作只有在战争开始后才可以进行, 之前是不能提前插旗的。有人说, 我把旗子插到城堡里面行不行? 当然是可以的, 但是在攻城战打响时, 城堡外城门就会关闭, 除非你已经攻破城门进入内部, 否则也是无法飞跃城墙把旗子插到里面的。



### 39. 为什么在战争中的 HP MP 恢复速度变快了?

这是《天堂 II》中的 4 级血盟技能, 即前面一题中提到的设置攻城阵地 (旗帜) 技能的作用效果。这个技能只有攻城方名单上的血盟盟主可以使用, 并且只能使用一次, 其发动条件为: 设置旗帜的血盟盟主身上至少要有 1 万金币, 而这个金币将作为修复攻城阵地 (旗帜) 的费用来使用。攻城阵地 (旗帜), 拥有一定程度的 HP, 可以对它进行攻击, 若在战争结束后, 未被毁灭则可以继续存留下来。玩家无法对攻城阵地 (旗帜) 使用辅助或者诅咒魔法。旗帜的使用效果是, 可以增加所属血盟成员的 HP、MP 恢复速度, 并且可以在此区域内重生, 但若是旗帜被毁, 则只能在城堡附近的村庄中重新开始。



### 40. 为什么我们占领城堡后依然不是战争的胜利方?

攻城战的时间为 2 个小时, 内城堡是占领城堡之血盟的居住地, 城堡里还有圣物存放室, 里面有记载着谁是城堡拥有者的圣物。攻击方的血盟盟主在圣物面前施展统治者封印成功的话, 圣物就会认可其为新城主。封印技能为血盟盟主专属技

### 为什么我的钱总不够用?

在《天堂 II》中, 金钱是玩家进行各种活动的基础。玩家可以通过多种方式获得金钱, 包括完成任务、击败怪物、交易等。然而, 随着游戏的深入, 玩家对金钱的需求也会越来越大。为了应对这种情况, 游戏设计了一些经济系统, 如拍卖行、银行等, 以帮助玩家更好地管理他们的财富。同时, 游戏也鼓励玩家通过合作和交易来获取更多资源, 从而提升他们的游戏体验。





能,封印圣物的过程中若受到妨碍而中断,则可以重新封印。防守方的血盟盟主与同盟盟主,不可进行圣物封印。攻城战终于之前,圣物易主被称为是“中间胜利”,攻击方在得到中间胜利的瞬间,攻城方与防守方就会互换角色,原攻击方的阵地(旗帜)将会消失,而原守城方的所有权利,包括重生点,都将全部移转给新的守城血盟。中间胜利的同时,除了新的守城血盟(同盟)角色外,其余城堡内的角色将被强制移动到村庄重生点,或阵地(旗帜)上。之前占据城堡的血盟,若不曾设置阵地(旗帜)的话,则可以在战场上设置新的阵地(旗帜)。



#### 41 为什么在战争中,我们十几个人都杀不死一个?

《天堡II》的职业设定虽然平衡,但在战斗中,人物的种族、职业、等级、装备等因素都会对属性做出修正。四十个20级以下的人物,是绝对打不过25级以上身穿D级装备的战士(使用弓箭)的。所以在《天堡II》中实力是第一位的,想杀人也要看看自己够不够分量,即使级别和装备得到改善,技术也是关键的一环,对职业的认识程度也将成为胜负的分界线。



#### 42 为什么我的巫师系法师在战斗中杀不了人?

魔法师在PK中通常是起决定性的,因为他的单次攻击伤害很高,而且攻击稳定,巫师系的魔法师只能穿袍子,防御相对较低;白精灵魔法师的魔法攻击力最强,但魔法释放速度最快(非常快);黑精灵法师的HP和防御最少,移动速度居中,魔法攻击力强大;人类魔法师的魔法攻击威力居中,魔法速度居中,血、防最高,移动速度最慢。这些关于种族、职业的认识,都将在战斗中起到决定性的作用。

在团战中法师发动魔法的时机是非常重要的,在SOLO中如果法师3次魔法不能将敌人放倒,那就要赶快逃命了。当然,先用状态魔法永远是法师PK的主道,法师PK的真谛就在于“秒杀+连定”,如果不能做到秒杀,那最好是将敌人定住,使其动弹不得,然后再用魔法干掉。不过《天堡II》在这方面有些欠缺,“催眠术”在PK的时候也不大管用,所以大家还是多多研究多练习PK技巧吧。相反,打怪时的催眠术很好用,是对付那些以移动速度、攻击力见长的怪物的首选。



#### 43 为什么我打不出D武器?难道只能用矮人制作吗?

D装是可以从怪物身上打到的,下面是D级武器掉落列表:

战士武器:  
眼怪凝视者:拳套爪;  
缚灵:长剑;  
古代蚂蚁:军刀;

豺狼弓箭手:强化弓;  
豺狼王:军刀;  
豺狼将军:军刀;

游荡风精:三叉戟;  
薄雾撕裂者:拳套爪;  
尼勒钢爪:手工匕首;  
尼勒钢爪弗雷特:单刃刀;  
夏鲁克的搜手者:手工匕首;  
夏鲁克追击者:三叉戟;  
上瑞克妖魔哨兵:解剖刀;  
上瑞克妖魔突袭兵:军刀;  
上瑞克妖魔半师:末日之锤;  
上瑞克妖魔补充兵:军刀;  
上瑞克妖魔将军:单刃刀;  
库勒保洛察斯师:短匕首;  
花刚石高仓:三刃刀;  
沼泽司塔卡拓士兵:玛那匕首;  
死亡追踪者:森林神之刃;  
交鲁马克:腰臂;  
亚龙:战锤;  
雄蚁:强化弓;  
饿灵:羽翼之枪;  
食人魔:双刃大砍刀;  
莫狄奥:银制匕首;  
卜大蚂蚁女王:双刃大砍刀;  
克里特:冰晶弓;  
西洛克夏魔王:安魂拳套;  
洞穴仆仆弓箭手:十字弓;  
洞穴仆仆战士:突击剑;  
特非:日本刀;  
核心:刺骨之刀;  
尘暴:巨人之拳;  
雷亚龙:帕格立欧斧;

豺狼狙击兵:强化弓;  
豺狼英雄:椎骨之剑;  
豺狼指挥官:重剑;  
骷髅警卫:手斧;  
骷髅枪兵:三叉戟;  
骷髅斧手:解剖刀;  
骷髅神射手:长弓;  
骷髅骑士:骑士剑;  
安柏尔恶毒蝙蝠:短匕首;  
风之细雨:骑士剑;  
赛勒诺斯:重剑;  
巴吐妖魔弓箭手:长弓;  
巴吐妖魔王:绯红之剑;  
布赖卡妖魔:椎骨之剑;  
布赖卡妖魔王:双手剑;  
雄性沼泽司塔卡拓:三刃刀;  
暴君之王:反曲刀;  
赤色人偶:晨曦之星;  
辛达娜姆王:Bichwa;  
辛达娜姆人巡守:轻十字弓;  
辛达娜姆人战士:阔矛;  
辛达娜姆人巫师:阿叶巴钉锤;  
辛达娜姆人女族长:巨锤;  
幽灵:长柄镰刀;  
迪克尔:圣灵之剑;  
匹黎姆:暗杀短剑;  
无头骑士:加勒勃之剑;  
贵族洞穴仆仆:使雅匕首;  
奥耶玛夫:阔形长剑;  
血之女王:亚崎长弓。

#### 法系武器:

豺狼巡守:骨头魔杖;  
法拉克斯斯僵尸:复仇的据;飞行梦魂:智慧者的卷轴;  
玻璃虎:骨头魔杖;  
符毒毒蝎:法咒魔杖;  
得鲁娜姆人巡守:审判之鞭;  
大白鲨:奇迹之鞭;  
布赖卡妖魔战士:圣者之杖;  
上瑞克食人妖:折碎之鞭;  
兵蚁警官:染血卷鞭;  
雄蚁队长:染血的十字架;  
死亡之刀:死者之杖;  
西鲁斯姆人巡守:深渊的诱惑;  
布赖卡妖魔弓箭手:法咒魔杖;  
鸟妖:玛那魔杖;  
布赖卡妖魔半师:巫师魔杖;  
梅杜莎:魔法之剑;  
食腐之魔:魔法之剑;  
狩狼魔:异教徒的法书;



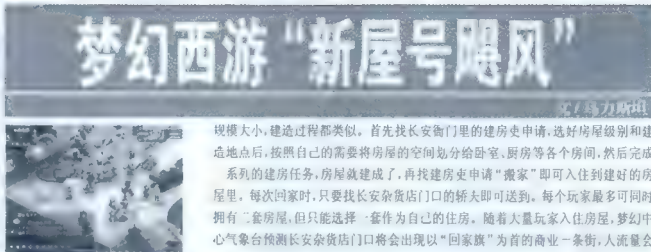
#### 44 为什么我的矮人不能制造武器?

制作武器时需要注意的是配方,一些材料的数量,以及对应级别的晶体和宝石。比如制作“信仰手杖”,我们就需要一个信仰手杖的制作卷轴,颗粒状骨粉60个,生命手杖的柄8个,合成的绞线30个,奥里哈鲁根30个,C级晶体150个,C级宝石81个。这些制作材料的种类以及数量缺一不可。另外……你必须是工匠职业哦!收集者可是不能制造的。当然还需要技能的配合,一级技能自然造不出顶级装备。









# 梦

的玩家们都向往,这里是梦幻气象和活动中心,暑期已至,各大网络港湾纷纷,由增多,而梦幻气象打造的“梦幻西游”也将在“7月20”正式推出第一个资料片《欢乐家园》,因其蓄势已久,而又内容新颖,预计将会对《梦幻西游》天气产生不同程度的影响。

## ●居家飓风来袭

据中心气象台预测,此次资料片的主打内容“玩家之家”将在梦幻各服务器中引发第一场飓风。“玩家之家”不仅能让玩家与自己的“夫君”、“娘子”享受温馨小家的甜蜜,更重要的是其拥有各项丰富实用的功能!

爱家者,首先要建房,在动手建造新居之前,先了解一下有关房屋建造的知识吧。

游戏中的房屋共分为普通、豪宅和豪宅三个级别,玩家可以找长安的建房史(28,65)申请建造新房,入住时找长安的轿夫(521,129)送到家中。最初玩家只能建造普通房屋,在找地府的都市王学习了建筑之术,并且技能等级达到一定要求后,就可以建造高级的房屋了。不同规模的房屋,建造消耗、建造难度和空间大小也不相同:

房屋类别	建造费用	体力要求	最大空间	技能要求
普通	20万两	300	14	无
华宅	100万两	400	22	建筑之术2级以上
豪宅	300万两	500	32	建筑之术3级以上

风暴指数预测:仔细一点的梦幻玩家会发现,开发小组对建房要求的设定十分苛刻。按常规来说,一个等级70级以上的玩家健身术等级20以上才能达到500的体力上限,换句话说,所谓30级玩家就可以建房,基本上只属于理论范围,而高等级玩家,大部分则技能早已学习,即便满足500体力上限但能够有足够的精力点学习建筑之术的人也是极少,说明白点就是,低等级玩家的现状是:剧情点够,体力不够,资金不够,高等级玩家的状况是:剧情点不够,体力够,资金够。因此,不论高等级玩家还是低等级玩家,要造出一个适合自己的房屋都比较困难。鉴于此,梦幻中心气象台预计未来一段时间内将会有一阵高等级玩家练新号的暴风出现。

此外,在建造时玩家体力必须是满值,开始建造后将消耗当前全部体力,也就是说,上限500是远远不够的,否则建造结束就无法动弹了。鉴于此,中心气象台预测,全服务器范围内将会有不同程度的全民健身活动展开,长安布店与长安铁匠铺客流量将减少,打造、裁缝、炼金等行业会受到些影响。

人流指数预测:建造房屋所需要的费用,会在开始建房时直接扣除。出于好奇又或者是出于建房需要,20号后长安衙门将会出现一群人潮,预计人潮暴雨将会在长安衙门知暂时停留数天,做长安衙门旗子的生意会是个不错的主意,玩家等级达到30级以上才能自己建造房屋,无论房屋

规模大小,建造过程都类似。首先找长安衙门里的建房史申请,选好房屋级别和建造地点后,按照自己的需要将房屋的空间划分给卧室、厨房等各个房间,然后完成一系列的建房任务,房屋就建成了,再找建房史申请“搬家”即可入住到建好的房屋里,每次回家时,只要找长安杂货店门口的轿夫即可送到。每个玩家最多可同时拥有二套房屋,但只能选择一套作为自己的住房。随着大量玩家入住房屋,梦幻中心气象台预测长安杂货店门口将会出现以“回家族”为首的商业一条街,人流量会急剧增加,请大家注意行安全。

## ●飓风引来新兴职业热

房屋的最大空间是指房屋容纳空间的上限,最终建成的房屋空间还受到玩家“建筑之术”技能等级的影响,其它条件相同时,技能等级越高,建造的房屋空间也越大,但最高不超过该类房间的最大空间。因“建筑之术”也不是一朝半刻即可修炼而成的,所以中心气象台预测,梦幻房地产业将从此开始,第一批房地产高级建筑师会收益不少。

梦幻房地产业招商确定为地府都市王,学习费用每级消耗3点剧情点,最高可以学到5级。据气象台长期观察后预测,地府客流量将在房屋经济持续升温中有很大幅度度的提升,因为要学技能需要剧情点,所以做剧情任务的人也会增多,帮过剧情的临时工工作量将大大增加,所以建议新人朋友多找友人协助,以防止乱收费现象发生。

此外,房间设计学也将成为未来一段时间内的主流学说,家装装潢业将蓬勃兴旺。房屋无论规模大小,都包括仓库、厨房、宠物室、卧室和佣人房五个室内房间。仓库的功能和游戏中的商铺有些类似,不同的是存取物品更为方便,不需要花费金钱,存取的物品也更多。在家中厨房制作食物与普通烹饪不同的是,有比较高的几率额外多出一份食物,厨房的等级越高,获得双份食物的几率也将提高。宠物室除了能够寄存召唤兽外,还能通过喂养和训练,分别提高召唤兽的寿命和经验。卧室是主人休息和存放金钱的地方,如果房间环境足够整洁,休息时还会提高部分体力和活力。佣人房中的佣人能够照顾召唤兽、清洁厨房、修理房屋,佣人房等级越高,效果越好。在开始建造房屋前,玩家需要先规划这些房间的大小。每个房间有普通、中级、高级三个级别,占用空间分别为2、6、12,高级的房间能更好的发挥该房间的功能。相信将会有不少人渴望拥有专业房间设计师资格,当然第一个伟大的设计师也值得尊敬。

谁不想拥有一个个性十足的房屋,可如何与其他玩家显得与众不同呢?在房屋等级同样的情况下,只有特色家具的购买、布置才能让您的房屋使眼前一亮。如何成为一名合格的家居装潢员呢,首先需要学会“巧匠之术”,这项技能可以在帮派中学到,如果想把技术学得更高一些,还需要你的帮派支持研究这项技能。懂得一定的巧匠之术后,就可以去找住在长寿村的工匠鲁成,制作各种家具的“设计图”。在制作图纸的过程中,选择不同的原料和工艺,制作出的家具类别也不尽相同。制作完成后,就可以依据图纸获得相应的家具了。

了解了家具的制作流程,玩家可以选择去学这门手艺自己动手,但也不反对玩



彩盆花瓶



蝴蝶兰



花马图屏风



青瓷镇纸帘



锦套图



文竹



家们直接购买装饰师们的制作成果,毕竟这样挑选的余地会更大。由于高级家具能够直接影响到家居环境并对各房间工作效率产生影响,梦幻中心气象台预计装饰行业的利润也会比较丰厚,但同时也提醒各位玩家不要盲目跟从,看清形势再行决定。

## ●房地产市场开辟

随着家居事业的不断发展,在不久的将来,梦幻内房地产交易市场的开辟已是万事俱备。由于每个玩家可以拥有多套房屋,对于部分拥有建房技能的建筑师而言,建房转卖会是个热门生意,且房地产利润不薄,梦幻中心气象台提醒大家注意现实,切不可急噪购房,待市场价格稳定后再行购买。

拆除房屋:找到衙门里的售房吏,选择“拆房”,根据房屋的等级将得到一定数量的金钱。对于风水、设计不合理的房屋而言,很难转手卖给玩家,这时拆房会是个不错的选择,梦幻中心气象台提醒大家灰心的时候不要遗忘这招拆迁费。

房屋出售:如果准备将房屋卖给其他玩家,可以找建房吏,选择“出售房屋”将房屋拆成房契,再将房契按普通物品的进行出售。房契会显示房屋的风水和规格,其中规格按5位数字显示,分别代表佣人房、卧室、定物室、厨房和仓库的等级,例如规格12312的房屋,表示拥有普通佣人房、中级卧室、高级定物室、普通厨房和中级仓库。其他玩家购买房契后,就可以找建房吏申请搬家,入住到房契所对应的房屋。房地产业行业相关规定由此开始确立,梦幻中心气象台预计各服玩家中将有短暂流行各种类型的5位房产数据,并有继续流行的可能性存在,33333这个数字会成为众多玩家的梦想。

## ●房产共有引起婚姻变数

对于准备结婚的玩家来说,1000点的友好度与50W的金钱已经不是对他们之间彼此信任的最大考验,由于房屋中寄存的金钱、仓库物品等财产在结婚后成为夫妻的共同财产,两人均可支配使用,平时的家居布置、房屋清洁也可以由两人共同打理。财产的共有化使得夫妻间关系不再只是普通的形式,而必须将以真正互相的互信互任、相依相伴为前提。梦幻中心气象台预计未来一段时间内,将会有一批无法经受考验的大妻劳燕分飞,这不是大家愿意看到的情况,但换个角度看,也算是淘汰了一批劣质婚姻。

拥有房屋是结婚的又一前提条件,如何规划两人的新房也是结婚前需要考虑的问题。

男方:在正式结婚前,男性玩家必须拥有至少一套房屋,并且搬入住后才能结婚,婚后男方的房屋成为夫妻双方的共同住房。

女方:结婚后女方将搬入男玩家共同居住,如果此前女方已经拥有自己的住房,需要先找长安衙门的建房吏申请搬家,从入住的房屋中搬出。

上述规定使得上门女婿 词在梦幻中将不会有存在的可能性,梦幻男性玩家经济压力将变得更大,梦幻中心气象台预计劳动力市场男性的出役率会只会无限上涨。

如果双方感情不和,离婚后女方会自动搬出两人的住房,同时也失去了对房屋和相关财物的使用权利。根据现实内婚姻法规定,房屋属于男方婚前财产,不属于离婚分割财产的范畴内。

## ●高等级玩家新目标

经过半多年的探索,部分热心高等级玩家已完成了所有剧情,龙7、凤7也很快不能满足其练级的需要,不断有玩家抱怨没有新剧情、新地图,只能靠打PK玩乐。而此次资料片推出的三打白骨精、真假美猴王、智取芭蕉扇3段新剧情正是为这些玩家量身打造,等级要求分别为100级、110级、120级。西游记的故事在继续发展与延续,同时也给了高等级玩家们新的追求目标。梦幻中心气象台预计高等级玩家联手挑战新剧情的现象将取代擂台上的喧嚣与吵闹。

## ●流行宠物新去向

在梦幻西游人、魔、仙混居的大陆上,还出没有一些珍奇的召唤兽,它们由寻常怪物在特定的环境下变异而成。这些变异后的怪物有着华丽的毛皮和不可琢磨的潜力,而且数量极为稀少,向来被视为召唤兽中的珍品。普通的召唤兽都有自己的变异种类,从外观颜色上即可辨别,变异召唤兽的颜色是独有的,而且相对普通怪物来说,变异后的召唤兽有更大可能获得较高的资质和寿命,因此成为召唤兽中的珍稀品种。

玩家在普通战斗中,有非常小的几率遇到变异的召唤兽,如果成功捕捉,即可作为自己的召唤兽。刚刚捕捉的变异召唤兽为0级宝宝,携带要求和同类的普通召唤兽一样,但是不能用炼妖合成,也不能当作任务需求的召唤兽使用。

功能上,由于变异召唤兽比普通怪物更高的资质与寿命,变异召唤兽搜集相信会成为玩家们共同的话题。普通召唤兽价格会受到一定时间短暂影响,而观赏价值上,因其特殊的颜色,玩家摆摊、跑商时携带上一只变异召唤兽会成为一种新现象。梦幻中心气象台预计此次变异召唤兽带给宠物市场的冲击将会与泡泡事件类似,经历过泡泡事件的玩家们会懂得不盲目跟从,变异召唤兽的价格会迅速下跌,想拥有一只的玩家可以考虑持观望型。

## ●变身风暴登陆

据梦幻西游中心气象台预测,变身风暴将随变身卡片登陆各服,各位玩家需要作好心理准备接受冲击。变身卡片是一种天界流传下来的神奇卡片,借助这些卡片,凡大俗子也能获得七十二变的能力,变身卡片不仅能让玩家变成游戏中的各种怪物,一些高级的卡片还能赋予玩家特殊的技能。

取得变身卡片需要拥有“妙手空空”技能,玩家可以找大唐境外的强盗头子学习这项技能,每学一级消耗3点技能点,最高可以学到10级。战斗中使用“妙手空空”除了可能偷到怪物的金钱和装备外,还有一些几率得到与其对应的变身卡,“妙手空空”技能得到大大加强,很可能成为又一条致富之路,梦幻中心气象台预计学习此技能的人群会越来越多,“小偷也光荣”的口号将会在各服中响亮地响起。

各种变身卡记载着不同的变身方法,需要玩家学会“变化之术”才能领悟,这项技能可以找方寸山的菩提祖师学习,每学一级消耗4点技能点,最高学到5级,初级卡片使用没有技能要求,高级的卡片需要玩家“变化之术”达到一定修为后才能使用。

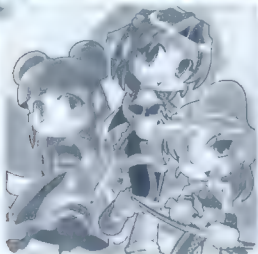
玩家使用变身卡后可以变化成相应的怪物,并且在变身状态下,不会被他人PK(不影响切磋比武)。除此之外,一些高级的变身卡还记载着召唤兽才有的技能,并附带某些临时的属性效果,例如使用虾兵变身卡可以临时获得“必杀”技能,但会同时降低一定的伤害力。

“变化之术”的学习对变身卡的质量有着密切的关系,由于变身后的各种技能能延伸出更多不同的强力组合,梦幻中心气象台预计“变化之术”会很受欢迎,菩提祖师座下压床人的眼中钉之后将再次成为众人眼中的焦点人物,建议去做个专访问问他的感受。

变身克星TIPS:觉得变身术太变态吗?不要紧,为平衡变身术,剧情技能中有一项“火眼金睛”,能够识破变身卡的变化效果。玩家找天宫的杨戬即可学习这项技能,每学一级消耗2点技能点,最高学到5级。“火眼金睛”在平时状态下使用,当技能不低于对方“变化之术”等级时,即可破除对方的变身效果。由于变身术每级需要4点剧情点,而火眼只需要其一半的剧情点,学习火眼来克其还算是一个不错的主意。

各位宠物玩家们,梦幻各服近期的综合天气预报就介绍到这里,下面是各服务器天气预报,华南区道通城,停机……(众人无语……我哭,不停机我跑来写这个做什么。)■





# 吞食天地 火系英雄的精彩



叱

聊风云的《吞食天地》，将其分为水、火、地、风四属性，每个属性都有其特点，就为大家呈现火系特有的武将以及玩家在游戏中心的心得，供大家分享。

## 【火系人物】

【蔡文姬】：东汉末大学者蔡邕之女，琴棋书画样样精通，是不可多得的才女，更以其母般般的经历为世人所称颂。

等级：78

属性：火

需要等级：73

出现地点：洛阳城

初始能力值：知 51, 攻 13, 防 30, 体 31, 能 21, 敏 35

技能：火箭、会心一击、烈焰瞬发



点评：不难看出，蔡 MM 是典型的知家宝，火法师的最爱。同时由于蔡 MM 会使用火箭这个很实用的单体攻击技能，所以也受到了火系左路战士的钟爱（与 MM 一起合火轰冲，速度是非常快的），蔡 MM 还会使用烈焰瞬发这种强力攻击技能，虽然烈焰瞬发的威力比不上白虹贯日和一味煮火，但在众多单体攻击技能中还是十分抢眼的，无论 PK 还是打 BOSS，都是十分实用的一招。

【孙尚香】：吴国国主孙权的妹妹，有着身好功高，堪称女中豪杰，但仍免不了作为吴蜀斗争中的政治牺牲品而嫁给刘备，在哭蜀森林大战得知刘备身亡，面蜀投江殉情。

等级：109

属性：火

需要等级：104

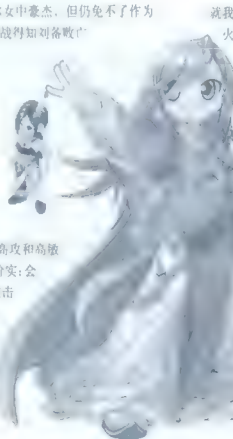
出现地点：江东

初始能力值：知 20, 攻 82, 防 34, 体 40,

能 13, 敏 47

技能：会心一击、火焰剑、狂炎斩

点评：孙 MM 也是一个战十型的武将，除了自身的高攻和高敏外，技能上也全部是火系左路战士的技能，个个货真价实：会心一击、火焰剑——除白虹贯日外，火系左路最强的攻击技能，在高攻的带动下，往往可以发挥出令敌人恐怖的攻击威力。狂炎斩更是一次可以攻击六个人（前 3 后 3）的片杀技能，如果搭配配得好的话，找一个一次可出现六个怪的地方和孙 MM 一起合狂炎斩，相信经验值会升的飞快的。当然，前提是你要有足够的蓝。



【吕布】：东汉末年董卓部将。素以勇武著称，使一技方天画戟，能法高超，号称“飞将军”，三国时代最优秀的武将。原为荆州刺史丁原的义子，后投董卓卓为义子。一生有勇无谋，反复无常，英雄气短，儿女情长。马中赤兔，人中吕布。

等级：150

属性：火

需要等级：145

出现地点或任务：长安城、虎牢关、徐州、下五

初始能力值：知 16, 攻 105, 防 70, 体 50, 能 13, 敏 76,

技能：狂炎斩、烽火燎原、白虹贯日



点评：吕布为初始属性点较多的一种极品宠物，随着铅球的出台，吕布已不是高敏人的专属宝宝了，吕布能力强技能好，PK 练功任务均属佳品，可被玩家广泛使用。

【曹操】：治世之能臣，乱世之奸雄。

等级：150

属性：火

需要等级：145

出现地点或任务：官渡大寨、微山树林、隔留官河

初始能力值：知 109, 攻 42, 防 37, 体 50, 能 13, 敏 79,

技能：火焰剑、烈焰瞬发、八面火轮



点评：由于是法宝宝宝但是没火箭不能快速练级，攻击低也很难和战士一起练功，所以练此宝宝的玩家应该不会很多。但是曹操转生后能力超好，技能增加了烽火燎原可以算是火系最强的法宝了。

## 【关于火法师的配点】

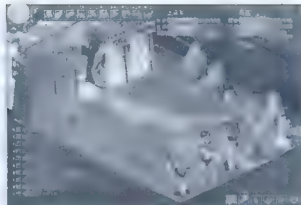
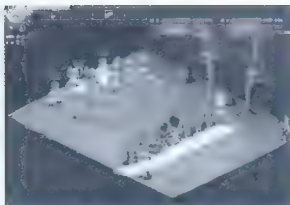
就我个人来看火法师，应将大部分的点数分配在知力和敏捷上面，知力是影响火法师攻击的重要数值，而敏捷将决定战斗时出手先后的顺序和闪避率。攻击对于火法师来说是无关紧要的。至于防御，个人认为足可加可不加的。

一般来说 50 级前达到 10 点敏基本可以了。

具体来说，火法师的配点类型大致可以分为以下几种：

1. 知力和敏捷各占所加点数的 50%，适当的加能量和体力，防御可不加。这种类型的分配点数叫做敏技师。特点是敏捷高，知力也不弱，虽然这样防御和体力较少，但在 PK 中可以优先对方出手，占很大的优势。由于其体力和防御较少，在缺少队友保护的情况下也很容易被对手秒杀。在练级过程中表现尚佳，但是在越级打怪时显得有些困难。
2. 知力占所分配点数的 85%，敏捷占 15%，并适当的加能量和体力，此种法师称作半魔法师。特点是知力较高，敏捷相对较低就比较低（就是大家常说的大小敏）。由于知力较高，所以释放魔法威力强大，在练级时不仅速度快而且还很省药。在 PK 时，特别是单 P 时，虽然能对敌人造成很大的伤害，但是由于敏捷低，经常在 PK 中处于劣势。不过在官方将魔法的能力稍微下调后，这种类型的魔法已经成为当前的主流。
3. 知力和敏捷各占所分配点数的 10%，体力占 80%。此类法





师称为血法师。这种分配点数的方法，一反网游中法师的贫血状况，完全可以将法师练成一个大火牛。无论在 PK 上，还是在冲级上都不容易挂掉，但是知力和敏捷较低，无法发挥出火法师的真正威力，大多数时候都显得不伦不类，力不从心。

4、将绝大部分的点数加在知力上，加少许体力能量。这只能用 BT 二字来形容！绝对纯魔的法师，知力高的惊人，释放技能威力极大，一般被击中的入必死！只可惜敏捷实在是低的可怜。这样无论是 PK、练级还是打 BOSS 时经常先被对手打一下，再打对手，在容易秒杀对手的同时也很容易被对方秒杀。不过穿一身魔装的“魔”法师也是绝对可以令任何人闻而色变的。

### 【火法师技能详解】

火系在吞食中是攻击最高的一系，正是由于这一点，火系成为吞食中 PK、攻城和打 BOSS 中不可缺少的职业。无数玩家钟爱火系秒杀人的感觉，这一切都归功于火系高强的技能。又可分为火战、火法两种火系职业，吞食中火系共有 3 条路的技能可供玩家学习，其中中路技能的发动和攻击有直接关系（火箭除外），适合战士学习；而中路和右路的技能则和知力有关，适合法师学习，火战主要走技能的中路，左路的技能大部分和攻击有关，火战技能有吞食中最强的 PK 计（白虹贯日），火法分为中路火法和右路火法，这两路的技能都和知力有关，中路火法师有最强的全体攻击技能，而右路的是单体，当然要走什么样的技能路线，还要自己决定。

纵火术：需要技能点数 1，消耗 SP9。火系最初级技能，新手火法全靠它冲级。

火箭（左路）：需要技能点数 4，消耗 SP15。此技能可以攻击三个目标，是火法师冲级的利器，基本上上火法冲级都使用此招。

烈火（右路）：需要技能点数 3，消耗 SP14

火球（右路）：需要技能点数 7，消耗 SP22。释放出大量的火球攻击敌方单位 5 次，也是一个过渡技能。

炎之舞（右路）：需要技能点数 10，消耗 SP30。攻击敌方单体的技能，威力与风火轮相当。

烈焰爆裂（右路）：需要技能点数 12，消耗 SP37。火系右路第二单体攻击技能，从空中召唤一道闪电攻击敌人，威力非同小可啊。

二味真火（右路）：需要技能点数 16，消耗 SP44。吞食中除白虹贯日外，最强的单体攻击技能，在高知力的带动下，足以秒杀除水系以外的任何职业，恐怖之极啊。

风火轮（中路）：需要技能点数 6，消耗 SP22。踢出一个风火轮来攻击对方单位，也属于一个过渡技能。

风火轮（中路）：需要技能点数 10，消耗 SP30。放出 3 个带火的风火轮攻击敌方单位 3 次，威力居中。

八面风火轮（中路）：需要技能点数 12，消耗 SP37。火系中路技能中最强的攻击技能，建议练中路的火法将此技能加满 10 级再学下一个技能。

烽火燎原（中路）：需要技能点数 16，消耗 SP44。火系唯一的全体攻击技能，虽然威力不是很大，但是可以破除对手的身，因此在团 P 中发挥的作用非常大。

学习技能需要注意以下几点：

一、无论你想学什么技能，都要先学火箭。因为火箭是跟随火法法师终身的强大冲级技能，没有火箭的火法法师冲级的速度就会大打折扣。

二、无论学中路技能还是右路技能，只要选择其中一条来学即可。而现在入大多数火法都选择学习右路技能，因为他们的目标是吞食中最强的单体技能——二味真火。

三、一般情况下，每个技能只学一级就够了，攒足点学下一个技能，等所有技能全都学会了以后再考虑加别的技能（一般加点的时候都是先加最厉害的技能）。

四、技能加点的小技巧。由于技能面板中的技能图标距离都很近，因此经常会出现加一个技能时，鼠标点到另一个技能上面。所以加技能时先把技能的资讯面板打开，要加哪个技能直接在上面单击技能图标就行了。（如果你认为你是入的话，可以买三思袋来取消你所加的技能点）

### 【火法师的冲级道路】

冲级的过程中需要注意以下几点：

1、在宝宝一击打不死怪物的情况下，最好让宝宝敏捷比你高一点（就一点），这样不但击中的几率较大，在不合击的情况下宝宝也不会抢你的经验。

2、最好去找比自己弱的风系怪物打。这样可以在很小的损失下给怪物以加倍的打击，让自己的冲级之路变的万事半功倍。

3、最好去习得遁术。现在每个练点都会随机出现很 BT 的 BOSS 级怪物，攻击力超强，必要的时候逃跑真的很重要。（遁术逃跑成功几率 100%）。

### 【火系盘古巨尊任务】

任务流程：从蓬莱村码头往上走会随机出现蓬莱仙岛（如果没有可出村再入村不试），找北斗星君触发任务。在水路找个便溺海洞，进入山洞会触发剧情，穿出迷宫之后会到一个都是岩壁的地方，在这里有一场战争（6 只鬼鬼兵、2 只爪鬼兵、2 只爪鬼兵等级 53 HP2307 火系，会火球、烈火；爪鬼兵等级 43 HP1871 地系），战胜后走到底会突然触发与盘古巨尊对话，有二项答案选择：一是直接得到炬炎戟（攻+11，敏-1，lv35），任务完成。二是马上进入战斗，盘古巨尊等级 110 HP11415 火系，有 5 只鬼鬼兵、2 支爪鬼兵，当盘古巨尊 HP 低於 3000 以下的时候，战斗会强制结束，进入剧情。回去找北斗星君，奖励数值点数 1、技能点数 1，任务完成。

任务分析：任务的关键是和盘古巨尊的战斗，由于战斗敌方的 HP 高达 1W，所以要准备好持久战，首先找好 5 个玩家，

其中要有水系会冰封一名，知力高的水系医生一名，会旋风的火系和金树精的地系各一名，水系在带个知高的火法，首先队长要把知力高的水系医生设定为军师，在战斗中可以回 SP（知力 100 的大约每回合可以回 15 个 SP），

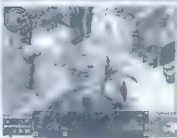
在战斗中，要把盘古巨尊定住，再把旁边的爪鬼兵全杀掉，然后使用一缓魔法（比如纵火术）这样可以不用喝 SP。一点一点的折磨巨尊。注意：巨尊要从头定到尾，不可以失误！■





# 天翼之链 路西安踩点大冒险

◎ 若伶如步



## 做

多“年色”的猫，这是和我的朋友们大冒险的第一天，我肩负着王国之魔的秘密使命来到了雷帝亚城，和城里的人们匆匆打了个招呼我就迫不及待地出城一观这里的美丽风光，这里低矮的树木和小山石自然形成很多林间小道，千折百回使人忘形于其中，两、三只小猫悠闲地嬉笑着，一点也不像有什么问题啊！我这样想着，鸟语花香使人随意渐渐，于是我找了个小小头坐了下来，一会就打起了呼噜。哎呀，很痛！我很快就被痛惊醒，一只可爱的小花猫竟然凶狠地咬了我一口，同时我发现有数只花猫都向我围了过来而且都目露凶光。果然不简单呢，我拿到在手，这些善良的动物竟然会向人类发起进攻，我一定要弄清楚是怎么回事，是猫牙、牙上有古怪，我迅速斜砍下了最近的小猫的门牙，果然，牙没了后，它们立即平静下来了，一会儿我就将周围的猫牙全“拔”了下来，可是自己也受了伤，我的能力难道还不够吗？这些怪物还真不好对付呢。我相信这种小花猫一定是最低级的，前面还不如有什么更厉害的东西等着我呢。

在城里，我遇到了喜儿，与其说见到了她，不如说她找到了我，正在我没精打采往里走时，她叫住了我，真是个热心的好姑娘，她主动为我疗伤，我一瞬间仿佛听到了美妙的歌声。

恢复精神后，我又出了城来，一口气跑出了好远，路上摆平了只只小花猫，我的战斗经验积累到了一定程度，可以提升级别了，当然我并不是急着升级，因为级别的话还可以得到更多的经验，还有一个最重要的好处，那就是当升级时，所有的生命、精神、疲劳都可以完全恢复，在激烈的战斗中，自主地选择升级时机可是有起死回生效果的哦！当然经验值积累是有限度的，到了一定限度，不想升级也会自动升的。

升级后，我可以自己选择发展方向了，我是使剑的，当然射击和速度最重要，自此，做为剑士的训练正式开始啦！

走着走着，我看到了一种果冻样的小鸟，头上还顶着片叶子，很可爱！根据以前猫牙的经验，我觉得那片叶子也有古怪，但它们不会主动攻击我，我试着碰了一下它，被它反击了，看来绿叶确实使它们有了自我保护的能力，但这个物种较为温和所以不具备太大的

魔性不会主动袭击。这个地区还有用叶子包着头并且扛着包袱的小精灵，以及食人的妖怪，它们可不好对付，我试着挑战了几只，感觉经验增长很快，但冒失地陷入战斗，使我很快就被

围攻了，根据营养才发现什么可以恢复我生命的东西都没有带。非常后悔没有跟杂货店的小姐好好套套话啊，于是疯狂的攻击使我很快地失去了意识。

也不知道过了多久，我醒来时是在城中失，生命值也恢复满了，这时一个过路人对我说：小伙子，出门一定要小心，因为你是新来的，所以受照顾，不会没收你的战斗经验，也不会收取复活费用，但是当你超过6级后，那就要付钱了，而且我们说不定会从你的包包里挑一样值钱的东西拿走，我听后吐了吐舌头，

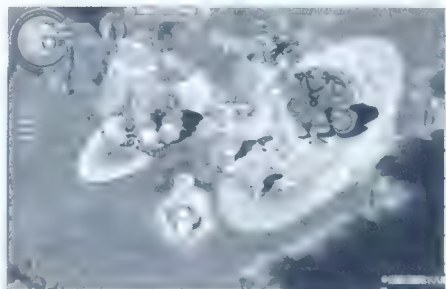
心想等我到6级了，才不会这么容易死呢，让你们瞧便宜。嘴里却说：真谢谢你们啊，这么做很公平嘛，我以后一定会小心的，然后一个箭步跑到了杂货店里。

备齐药品后再次上路，这一次有了些经验，我顺利地升到了6级，然后纯粹出于好奇而走进了贝那因森林的深处（地图标号3）。

这里的怪对我来说很是吃力，一不小心血就见底，打不过就跑吧，有了前次的教训我可不敢再轻易地死掉，就这样一路跌跌撞撞来到了森林小径，这里异常的祥和出乎我的意料，而且我发现了一个和雷帝亚城中一样发亮的东西，这就是传说中的传送点吗？我小心翼翼地踩上去，哇！回雷帝亚了！

再往前走会是哪呢？我怀着无限的好奇心从森林小径出发，踏上了一个新的地方——塞巴斯平原。

这里哪像是个平原嘛？一条羊肠小路，怪很多，很难打，非常不好走，经过了几次转折以后，突然我的眼前豁然开朗了！没有过多的树木，取而代之的是一片黄土平原，望无际，在土地上盛开着各色的小花在阳光的照射下闪闪发光，壮观美丽之极。有一条河流把这个平原分成两部分，我在河水中洗了把脸，清凉的水使我的头脑更加地清醒和兴奋，这里除了见过的小怪外，还有一种红色的瓢虫，外表可爱但性情暴躁，它们的反应应该是魔性的根源，穿过了平原我终于到达了四大主城之一的库尔城。



第一次到达的城市，真是非常兴奋啊，城里的风格完全不一样呢，这里像游牧部落一样，散落着一些帐篷，当地的居民住在其中，让人感到强烈的异域味道，关键是这里民风异常淳朴买东西便宜而卖东西贵，这下可以好好赚一笔啦，哈哈，到了新地方千万别忘了传送点，由于这边的怪级别低，所以我还要回雷帝亚苦练，这次冒险也就告一段落了。

带着库尔的泥土芬芳，我回到了雷帝亚继续修炼（战利品别忘了拿到库尔卖），出城远点的地方发现了有毒的果冻和跳跳菇，果冻不会主动攻击，但要惹了它也不是好玩的，如果远处再来两只跳跳菇最好就考虑躲躲了。跳跳菇是我遇到的第一种远程攻击小怪，它可以从大嘴中吐出液体攻击，而且我发现对于远程攻击，如果你已经被盯住就很难躲开，所以是非常头疼的一类敌人。跳跳菇打死后会变成普通的蘑菇，看来是将蘑菇汁注入魔力而成的变种生物。当我升到8级时，这两种怪对我也不成什么威胁了，于是又大意了起来，一次不小心闯入一片红椒花中，突然

只红椒花从花蕊处露出了可怕的牙齿并向我吐出一液体，这种攻击可远非跳跳菇可比了，我中了之后生命值立减大半，我赶紧嚼一个单莓入口，低头狂跑，但慌忙中跑错了方向，跑入了更多的红椒花中，它们都想得到命令一样一起向我攻击，可怜的我又一次惨死在地。

回城之后，付出了惨痛的代价——丢失了5%的经验值和3%的金钱。我会体会到我





的防御力有些低,装备也太差了,于是用我攒的钱换了一套8级装备,这时就算遇到一两个红椒花也不用怕,我练到9级已经可以和入组队战胜这种怪物了。还有忘了说,要防止被远程怪物攻击的话,站在你看不到人的地方,它也就看不到你了。我就这样且战且跑地打红椒花到了10级,也赚回了当时买装备的钱。

这时得到了些那维克的消息,那是我的家乡,在前城训练了那么长时间,我也该能自己回那维克了吧,而且我也该回去存一些这段时间打出的武器装备了,正好这时收到命令让我回那维克接受新的任务,虽然知道路途艰难,我还是兴奋得彻夜难眠。

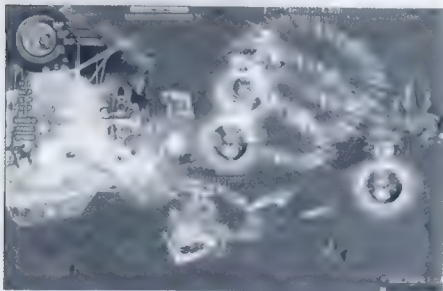
随着一声鸡鸣,太阳照亮了整个村庄,这天早上雷村显得格外的美丽,似乎也要欢送我这个远方的客人回家了,我整好行囊,踏着晨露和朝阳就向那维克的方向进发了。冒险者的本能让我没有选择已经开过传送的库尔城那条路,而是踏上了另一侧从没过走的道路,这边是贝那商森林的尽头,这里有强大的多多熊,它们本来脾气温和,但是走夜路时一不小心还是会碰到它们,只要被攻击一下,我就有生命之危,好在有我的药多,一路九死一生终于到达了克雷得城。

这是个不大的城市,没什么特色(别小看这里,技能达人可在这几儿)权当歇歇脚吧。在城外的市场区我发现了一个会变魔术的家伙,只要把装备或武器给他,并按装备好坏付他一定的钱,他会给变出更强些的装备,但可能是弱化了装备,这个挺有意思,真像是一种赌博呢,但对于我这个穷人来说,用自己辛辛苦苦攒来的装备来赌博还真有点舍不得,我决定先不急赶路,考查一下城外怪物的情况再说。

就在森林城外的两侧区域,有大量的飞天猫、瓢虫和蜜蜂,那里的地势很险恶,极其狭窄,怪物不强但重生得很快,一会就会围成一堆,给冒险者带来很多的麻烦,但较高级的人们很喜欢在那里练级和捡拾战利品,很短时间内就可以“名利双收”,非常适合我这个级别的人去,于是我用了一天的时间在那里面练,很快就挣了自己当时来练的第一笔巨款——大概有12万多吧,手头不那么紧张了,也为我的12级装备打下了基础,然后找魔法赌博者去强化了一下装备就准备继续出发了。

到惠尔巴斯平原入口开了传送,我就踏上了帕伦西亚海岸,和缓的海浪冲刷着白色的沙滩,远处浓密的森林中传来一两声鸟鸣,简直一片天籁之响,使人神情放松,心情舒畅,我不禁暗暗得意自己选对了一条去那维克的道路,但谁知巨大的危险就潜伏在前面,下一刻我就会为自己的决定深深地后悔。往前走,我看到了一两只变种的海星和海猪,知道一定不好惹,我小心地跑着,没想到这些生物越来越多,可能是因为闻到了生气,所以都从海里上来了吧。现在天刚有点亮,四周立即暗了下来,刚刚的美丽景象顿时全无,一片恐怖罩上心头,身边一点人声都没有,代之以恶恶嗜嗜的怪物移动的声音,我紧握着剑加快了脚步,可是不管怎么跑,怪物只会越聚越多,发海中怪物身上的腥臭味扑面而来,让人作呕,更加重了我心中的恐惧。终于我被淹没在怪物堆中,孤独地死去了……被魔法力量带回城市时,身上的怪物损失大半,经验也降低了许多,整个人神智不清了好几天。我意识到那维克离我是如此的遥远,心中充满了绝望。那几天,我天天在克雷德向那维克的方向眺望……

直到有一天,一位来自那维克的白魔咒士出现在我的面前,“我叫爱儿”她



见到我就爽朗地说——真是位活泼美丽的姑娘——“听说你在到那维克的路上遇到了些麻烦,我能帮助你吗?”她还是位热心且极富同情心的姑娘啊。我心里一热,但随即,身为勇者的自尊又冒了出来“我想,我们并不认识,我想一个人静静,姑娘您请便吧”

“哈哈,你做什么呀,我可是个白魔法师哦,你要知道,很多比你还不起的人都愿意和我一起冒险呢,况且这回你因为我会白帮你?我也是要去雷帝亚做蘑菇的采样,我带你去那维克,你再带我到雷帝亚啊。”

“你能从那可怕的海岸过来,还用我带去雷帝亚?”我现得非常怀疑她的身份。

“其实我一个人根本走不来的,我也是让一个冒险者带来的,我们路上配合非常安全,你不想试试?我的内心松动了,眼前也现出了希望。”好吧,我一定带你到雷帝亚!”

“我也不会让你一个人死在海滩了,我会复活哦。”听到她这么说,我感激地点了点头。

我们就这样一起踏上了海岸,我忽然又想起了一件事,“那些怪物都攻击你怎么办,你根本就没挨几下啊?”

“那些怪物只攻击第一个打它们的人,对于其它远离打击它们的人根本不管不顾,甚至另一个近距离加入战斗的人,也不会成为它们的目标,到时你尽量吸引火力,我给你加恢复,和各种增强效果,不用担心的。”

我的直觉告诉我她绝对是值得信赖的,况且我担心的就是她的安危,自己其实无所谓,听她这么安排,我欣然答应了。于是我们上路了,开始还好,我带着光之壁障来光何可以加倍承受打击,怪物对她有威胁时,我就上去给一剑,然后带着她飞跑出来,基本上杀怪不太可能,还是以躲为主,将过海岸线一半的时候,她的精神力有些不够了。

“我们坚持一下,快到了,前面过了海岸就非常安全了。”她这时比刚见到她时多了几分英雄气概,我暗赞了声好,强打精神,拨开我们身边如潮的怪物。突然我的光芒消失了,她也被围住来不及给我补加,立即被两个怪物打中,生命值见底,见鬼,偏偏这个时候药全用完了。正在我发呆的时候,又有数不清的怪物扑了上来,却见爱儿挥起法杖向怪物们,并对我说:“你快走,我过不去无所谓,你一定要去,眼看就到了,不能功亏一篑!”我说不行,要死一死,要走一走,然后生命剑旁:“最近的怪物,她没有说什么,而是向我挥一挥法杖,用最后一点魔法力将我远远弹了出去,我跌到了海岸入口的结界上,因为是人类所以被吸了进去。

隔着结界,我看着她纤细的身体消失在怪物堆中,我不忍再去看下去,回过头坐在地上,早已是泪如泉涌,心如刀割,比自己上次遇难还难受千倍,我甚至无法站起来面对我的家乡那维克,我无法接受我的回家是用一个可爱的白魔法师的命换来的这种事实,我突然想起身上还有一个复活药粉,我要去救她!念及此处我猛地转身欲冲出去,却见到一个白衣女孩笑盈盈地站在离我最近的地方。“爱儿!!你死了吗?”“我升级了,没想到,我也没想到,因为我根本打不动那些怪物,怎么能升级呢?后来我明白了,原来是你最后的那一剑引出了爆击,那只怪只剩一丝血了,我用法杖打死了那个怪然后就升级了,升级后我就可以冲出来啦,幸好还不远……”不等她说完我突然紧紧地把她抱住“太好了,太好了”我嘴里喃喃地只会说这几个字。

那维克的风这时感觉异常地轻柔,我离开这里的时候还很小,这时当年那个小海猪突然变得如此繁华,我不禁惊奇万分。接到了王国之魔的新任务是让我们讨伐果冻王,然后开了传送,我就和她取道回雷帝亚,这回我们走库尔城那条路,这条路果然比海岸要简单多了,路上两个人打鸭战士和骷髅也不危险,边走边练级很快就到了30级,我们约好将来一起去打果冻王,一起去那些没去过的洞窟练级探险,我很庆幸能在回家的路上,结识了这一生最好的伴侣。■





各位听众晚上好，现在是家游广播电台书评联播时间，话说公元二零零三年，一个崭新的世界——《剑侠情缘网络版》出现在了我们的面前，虽然她是一个虚拟的世界，但对我来说，还是义无返顾投身到了这个江湖打拼，在历经千辛万苦后，小虾米我终成正果，成为老鸟一只。下面就由我为大家演绎，以小虾米为主人公的长篇自传体小说《剑网百态》。

## 一、无耻的魏无牙

俗话说人在江湖飘，哪能不挨刀。江湖没点黑社会势力撑腰可不行。帮会和门派不同，门派是系统设置的用来给大家学武功的，帮会就是玩家自己建立起来的黑社会组织了。在帮会里面不用学武功，只需要跟着老大到处砍人就行了。帮会的建立是为了让玩家能够群P，还能给大家一种归属感，拉帮结伙，生活需要嘛。

选择帮会很重要，跟错老大可不行，不好的老大每天就会只叫你去砍人，几天啰嗦下来，别的没捞到，仇家倒结了一大堆，所以入帮务必心明眼亮，跟对老大，遇到关心下属的老大，时不时给大家些好装备，带大家出去做点好事，跟着这种老大，简直就是名利双收，爽得不得了。

玩家们都想找个好老大，这里隆重推荐一区二服的魏无牙同志，此人除了名字差点，经常被人家喊成魏无耻（无齿）外，等级也稍微低了点，通常和人家PK都被迫满世界乱跑，但是总的来说还算个号老大，他会耐心地等新玩家们去练级，帮你打架也绝对冲在前面，相当仗义啊。

问你我他是什么帮的帮主？哦，忘了说了，他是建了一个叫光华门的帮派，因为我老二是南京人，所以最早打算取名叫雨花台。后来老大说太伤感了，改名为光华门，光大中华的意思。

PS：现在是广告时间，要跟老大的小弟尽快报名，机不可失，失不再来！

## 二、十亿人民九亿商，还有一亿在观望

有句古话叫“无商不奸”，那是在古代，商人受歧视的时候，现在可不一样了，改成了“无商不活”，意思是市场经济要搞活，就得让商人们在里面翻江倒海才行。

《剑网》里面商人可不少，只要你愿意，任何一个玩家都可以当商人，独特的摆摊系统为玩家提供了最方便和独特的经商方法，任何人在任何时候都可以下海去游两把，当然，赚还是赔就得看你的运气和手段了。

每一位到了十级的玩家都可以在城镇摆摊，给自己想要出售的物品标上价，然后坐在地上等人来买，而这个时候玩家甚至不用在电脑前面控制人物，若有人想买，他只要给出你标的价，交易便会自动完成。

放眼《剑网》里，没下过海经过商的人还真没几个，打来的装备，不是自己的内功系列，或者性别不符，就成了鸡肋，食之无味，弃之可惜，但是到了别人手里可能会相当有用。系统商店开出的价码当然是“一贯的强盗理论”，只许他欺负你，你还真没办法还嘴，随便什么高级东西到了那里就敢收收烂没两样，精明的玩家自然不甘心受这气，于是自己搞个摊卖装备就成了时尚，正所谓“十亿人民九亿商，还有一亿在观望”。

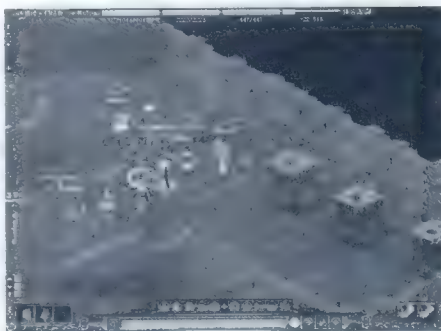
随便走到哪一个城镇，都可以看到满地坐着摆摊的玩家，每个人头上都顶着个大大的广告牌，这广告语也是凭玩家高兴自己打出来的，有的博取同情型，比如“血本无归，跳楼大甩卖”；也有诱之以利型，比如“全国最低价”；更有波皮无赖型“不买我跟你急”；甚至有的玩家已经把经商开发出了一整套集成化、集团性质的企业模式，有的专门负责打装备，有的专门负责卖，更在游戏中各大城市建立了销售网点。最搞笑的一次，小虾米我看到一位女性玩家头上顶着“重庆百货大楼”的招牌，真有广告无处不在的感觉呢——说到这里，小编那一定在琢磨，啥时候也摆个“家游超值精品店”玩玩吧？哼哼，小心摊位被玩家踩爆喽。

摆摊的广告牌可算是《剑网》的一大创举，以至于摆摊在游戏里成了时尚，集中了玩家的各种奇思妙想，好的广告能让物品尽快找到买家，有趣的广告更能博得大家的会心一笑，形成《剑网》所独有的广告文化，使玩家光在城镇里看看别人想出的广告词便已经能得到启发和享受，甚至有可能将来为别人想广告也会衍生成为《剑网》里的某种职业，搞不好哪天我们会突然看到某个玩家头上顶着个“大宋大朝广告传媒有限公司”的牌子招摇过市，那可就有意思了。

## 三、欲练神功，挥刀自宫

玩《剑网》的人都知道，游戏中有一套自己独特的练功升级模式，玩家一出来可以学的只有轻功，这轻功好学，没有等级要求，只要跑到村口的武师那里听他说话，然后打一百几十个木人、木桩之类的东西就会学会啦。也有的人嫌麻烦，不学轻功，直接就跑出去打怪去了，当然这样也可以，但是轻功还是很有用地，第一个用处当然是可以用来逃命，第二个用处是你可以从屏幕上飞来飞去好看，要是有新进来的MM，你这样飞一飞，恐怕比露个什么降龙十八掌还让她吃惊，可见实用性相当强，要不然怎会有玩家等级已经很高啦，又回过头来学轻功——拿着绝世神兵，骑着高头大马，穿金戴银的，手拿破铜烂铁，穿着废旧棉袄的后生小辈们一起可怜巴巴地跑来跑去砍木头桩子。

到了五级，就可以离开村庄进入大地图啦。不过处境相当可怜，随便哪里的怪物都可以欺负你，而你除了只能用来逃命和表演的轻功外什么功夫也不会，咬咬牙熬过来，到了10级就云开雾散啦。因为这时候你就可以去找个门派拜师学艺，闯荡江湖嘛，背后没点势力那怎么行，何况真正的功夫，是要入了门派才能学到的，不过话说回来，江湖上的门派也都是一些势利眼，你没到10级随便哪个门派都不会要你。





好多玩家在10级选择门派的时候都选择了少林或者峨眉派,怪只怪武侠小说和电影都太强这两个名门大派了,不是大家都喜欢当和尚或者尼姑,只不过是游戏嘛,大家都以为少林派和峨眉派厉害一点,于是跑到峨眉少林去拜师学艺,于是做任务、学功夫,平地里倒也没什么不一样。

但是很快问题就出来了,《剑网》新开放了结婚系统,玩家到了20级就可以结婚了。大家高兴啊,马上带着自己在游戏里面的另一半跑到月老爷爷那里去登记注册领戒指,谁知道月老爷爷不买帐,别的门派都没问题,只要是两个人里面有少林派或者峨眉派的弟子,月老爷爷都不给登记,还说出家人要受清规戒律,不可以结婚,这下可把少林峨眉两派的玩家搞得都郁闷了,想不到游戏里面还真有出家这么一说,早知就不去那两个门派了,现在上了贼船,想脱身也脱不了。

没办法,这些六根未净的和尚尼姑们只好日织女,天河隔断,身在曹营心在汉,身在寺庙心在洞房……熬吧,熬到出师就能还俗了,要不然,到了五十级,狠狠心交点钱转会算了,看看人家昆仑派,虽然是道家,但是也没说过不准弟子结婚呀。

各位想到少林寺去学易经或者看到峨眉山上扶危天剑的玩家可要想清楚了,是不是打算出家,要是六根未净,生嫌未了,还是“思而后行,进去去”,可得起码50级以后才能娶老婆,要学绝世神功,你就得心无杂念。

可惜了当初不知道这种设定冒失失出了出家人玩家们,看着辛辛苦苦练来的MM或者GG近在咫尺,却不能开堂成家,只好发奋图强,苦练武功,盼望有一天破门而出,摆脱这两个阿弥陀佛、青黄豆腐的门派的束缚,与心上人双宿双飞去也。

正应了一句江湖传说:“欲练神功,挥刀自宫”,自宫虽然不必,但是清规戒律要是较起来,未必就比自宫好受,若己自宫,只能劝你下辈子再用了。

#### 四、话雷锤峨眉奴

初入江湖,大家都是赤贫阶层,看到地上有一块钱都会抢上去揣兜里,以前当江湖混混那还好说,经常干些劫掠抢钱勾当让自己瞬间脱贫,其实自私点说,这种活法也不赖,但是偏偏《剑网》有个玩家仇杀系统,搞的大家现在都象雷锋一样,见宝不捡见怪不抢,想江湖抢劫还非得掂量自己的斤两——都亏啊!

先说这个仇杀系统,假如你在野外遭遇PK或是调整物品栏时不小心丢了东西出来,旁边冲过来一个家伙顺手抢了就跑,这时候你可千万别发愣,别屈服。在《剑网》里,你可以和那个家伙打一架,以泻心头之恨,通常如果双方中任何一名玩家没有开启PK开关,那么两人都是打不死的,但是《剑网》可以,你只需要开启仇杀模式,选择仇杀对象,系统会提示十秒钟后仇杀开始,这个时候你就可以去追杀那个竟敢惹你生气的家伙,当然,前提是你要跑得够快,因为对方有十秒钟的时间逃跑,你能跑得追上他,如果让他逃回城镇,仇杀自动失效。

不过江湖讲究以和为贵,大家都是中原武林儿女,共同的敌人是金国入侵者,所以还是尽量不要内哄的好。学武之人讲究德艺双馨,武德还排在武艺的前面,“大家出来混,迟早还是要还的”!闹江湖嘛最重要的是个德字,在一区二里里就有个叫魏麻衣的人,操守甚正,经常以德服人,以德抱德,德才兼备——据说心肠比咱们老大还好,即使经常“一不小心就被人家唤作‘魏蚂蚁’”,那也不急不气,出门在外见地上有宝贝就躲着走,路遇不平则是拔刀相助。

各位兄弟,这样的人已经世间少有,所以希望以后在游戏里面见到魏麻衣,要多帮助他,提携他,用不了的装备和银子尽量送给他,有事没事请他喝茶,要本武林前辈爱护后辈的慈悲心肠来关心他……什么,你问我是谁,我……就是魏无耻,错!错!我就是魏无耻,魏麻衣是我的小号,哈哈哈哈哈!嘘——

#### 五、靠靠大树好乘凉

江湖他喵的是一个危险的地方,没事在上面乱晃的确不利于人生安全,但是不混又不行,看到别人威风凛凛、呼百应的样子自己心里痒痒,觉也睡不着饭也吃不香,老想着自己有这么一天也威风一把,所以江湖还是蛮混,江湖上的兄弟头脑也都灵活,还有办法安全和闹江湖撇清的,你看看那些江湖上的帮派,一个接



一个地成立起来,说白了就是大家心里害怕,凑在一起感觉安全点,胆也大胆,众拳难敌四手,好汉打不过人多嘛,所谓孤胆英雄这样的人,美国电影里面很多,真要到了现实里,孤胆英雄变成孤魂野鬼的概率要大得多,因此这闹江湖的第一步,就是选择自己的帮派。

俗话说怕被贼惦记男怕入错行,这门派要是势力不够大,名声不够好,不但不能在背后给我撑腰,还会毁了我的英雄之梦。这来选吧,我就选了天王帮,据说因其“一贯行事豪横,武功招数多威猛狠招而名声在外,虽说好环多,但这入行入会就好比炒股票,得看得,涨得厉害的股票一来不容易买到,二来追高不宜费力费钱,一旦跌下还会亏了钱,我就看准了天王帮这种潜力股,入会不亏,容易混到高层,经营得好就会水涨船高,对我实现个人梦想大大有益。顺便说句题外话,姑娘们选老公也要这样,别去捞什么大款,风险系数太大,就选靠谱像俺这样有潜力有抱负的小伙子,在他还没涨的时候把他买进来,这种投资才是最靠谱的。

#### 六、入门派深似海

这门派也入了,老大也跟了,终于似乎可以松口气了,打怪再也不用担心反被怪物欺负,走在路上回头率好像也比以前高那么一点点,只是大家看偶的眼神好像饿狼看到小羊,个人就可以对我吆喝来吃喝去……

也是,谁让俺武功都不会,只能跟在几个先入门师兄的屁股后面端茶倒水,提鞋扫地倒马槽,就连那伙砍柴烧水的馒头小四不也就是跟着老大学了个什么黑虎掏心、力劈华山,现在就挨不得了。那天还非要请我睡在地上让他骑,等我学会了武功,非要先让他来个平沙落雁屁股落地,再让他来个饿狗反身啃蹄。

虽说说了,想了是不能闲呆着地,这就跟上班是一样的,不管你有什么事没事干,您都得做出一副忙碌的样子来,哪怕只是把文件拿出来放进去、放进去又拿出来……总之只要你没闲待着,那怕你什么忙到到最后都没干成,也还是有升迁的机会。

这不,皇天不负有心人,机会终于落到了我的面前,帮里一个小头目交代我去找几块石头,可这石头哪里没有,门口那乱石岗要石头多的是,还非要我专门去找,估计小头目《西游记》看多了,一件挺简单的事情非要搞得这么负责,算了,人家是头人,他爱怎么样就怎么样吧!

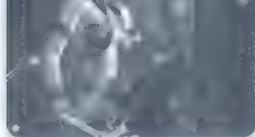
费了九牛二虎之力,总算把这个石头给拿来了,小头目他老人家一高兴,总算露了个笑脸,不过就我这学一招半式,何时才能出师啊。

小头目,赶快过来把马槽给满了。“唉”师兄又在我叫了,忙先,

不看不知道,世界真奇妙,由于时间的关系,今天的剑网两百零二集到此结束,感谢您的收听,各位看官朋友们,不知道您还希望我老马再次为大家带来哪些方面的内容,欢迎大家来信,地址是:剑网一区 服成都伏牛山七门八号 魏无牙收 邮编:

528888





**绝**对女神》是一款结合神话与科幻的全新风格 FULL 3D MMORPG 网络游戏。整个《绝对女神》以古希腊、古罗马诸神为原型，塑造了炫目的场景，吸引了越来越多的玩家。这里分职业讲一讲其特色和 PK 的特点，就当是新手教学吧。

主要特点:大地属性角色,使用武器为剑,强调物理攻击力和敏捷,攻击及命中都很高,在以大地为背景的区域可以发挥更大的力量。

和風弓風刀。防禦也不低,各項數值都比較平均。

骑士是所有职业中最中庸的,不错的普攻,不错的技能,不错的防御,不错的回避。每项都不算高,但综合素质很好。单砍很舒服,组队一般负责保护法师。

个人还是前期造单快,这样升级比较快,而且省心。中期的时候要配合技能,在技能加成加上普通攻击,尽量让能看的血和魔一起减,减少回城次数,提高效率。在后期的时候,就一定要组队了,或者沿用中期的玩法,其实冲级还是很好用的技能!本人还是倾向组队,大家在一起边聊天边练级,不是很好吗?本来网游就是一个大家庭嘛。再说,不用为法费钱也省了头疼。但是,这里我要说一句,前期练级时边跑边刷上好怪,而且日出的话,这个也是会失掉的,不多说了,只是希望新手少走弯路。

要特点:水属性角色,使用武器为杖,强调智力(以智力为主)和敏捷,主要使用魔法进行攻击,拥有极高的魔法值,在以水为背景的区域可以发挥更大的力量。

PK 特点:水精灵单体攻击极高,但是缺点是显而易见的,防御低,并且没有风之探险者跑步速度快,所以秒人的同时也容易被秒杀,适合偷袭。

水精灵法师是一个受大家喜爱的职业。在各种游戏中，基本上法师都是攻击很高的，《绝对女神》中也不例外，因为法师的超强魔法攻击，及远程攻击的特点，游戏中升级最快的也是法师。法师的魔法攻击，可以边打边跑，能边跑边打，很容易升级的。到了中期，当然就组队打，用魔法配合元素攻击。等强力终极魔法出来了，冰之魔法加上高等的冰雹雨，基本就无敌了，单练和组队都可以。但是，本人更倾向于组队，虽然从理论上说，不一定比单练快。

因为对于法师来说,人多安全系数明显增大,不会被怪物围攻。队伍里有2个法师的话,第1人可以互救,减少了因为死亡而被迫回程的情况,第2人可以比较少的掉落经验,节约了从出生地回到训练地路上的时间,第3组队时,法师是主攻的,有人会去收拾掉落的怪,这样就可以最大限度的提高练级效率,不放手一个怪物,甚至可以清场。



主要特点:风属性角色,强调的人物智力和敏捷(以敏捷为主),远距离攻击及移动速度非常快,在以疾风为背景的区域可以发挥更大的力量。

**PK 特点:**这是一个非常有争议的职业,以敏捷和速度著称,有着最高的速度优势,加上新技能5连击,可以说是一支异军突起,实力不容小视。

虽然弓手的操作难度较大,但是弓手的攻击力还是比较可观的。如果你选择了弓手,你就要做好心理准备,弓手对微操作的要求高,会很累的。至于练级嘛,单练也可以,组队效果更好,前期可以配合3个弓手组成一队,降低练级难度,中期建议组队组队,弓手手的加技能能很好,配合5级致命(伤害+4级)红石5级蓝薇花,剩下2项是加攻击的5级红石弓,射打打打,怪物怪了来个技能,可以做到一直不费钱。个人认为,弓手是对武器要求最高的,攻击力差的可以帮忙保护法师,射打血比较多会打怪的怪进行了。

当然，你还有一条路可以走，那就是风刀。风刀练法类似骑上，攻击强，但防御力差，单练能力还可以，但技能没骑上的那么实用。不过，普通攻击还是很高的，闪避也高。风刀的武器最好还是以加致命属性为主，防具加闪避比较重要，至于加速就看自己能力了，闪避石头加上去，你的风刀就好练了，说实话，装备的好坏还是很重要的。

主要特点:火属性角色,使用武器为巨棒,强调生命和攻击,可以变身,具有极高的生命力,在以火焰为背景的区域可以发挥更大的力量。

PK 特点:皮极厚,攻击一般,变身灵兽后,以不死为前提,立于不败之地。

由于土精灵(飞贼)上,防御高,有给自己加防加血 MAX 魔力的技能,所以这个职业从某种意义上来说主要是肉盾,当然,受灵兽之后攻击也算比较强,但是这个职业没有特别好的攻击技能,因此,抗怪还是他们的专长。在前期,因为是本身防高血多,防御技能增加,而且防具好,所以,一般都是上去抗怪。没说的,喜欢单练的可以转变变成土精英,喜欢组队的建议转防御土精英,个人感觉预言士不怎么好用,尸爆技能还算可以。

我觉得变身比较好，人多的时候可以引怪，人少的时候可以单打，比较灵活。原来一个人引一堆怪物的时候，队里的人都会说土土辛苦，那时候，我真的感觉好开心。而且组队对于土土来说，可以拿防御奖励也是很不错的。后来版本改了不能拉怪了，不过上去顶怪打，还是非常英雄气概的哦。土土组队还有个优势就是抢





东西快。身先示卒,离怪最近,当然掉宝的时候离宝物也最近,所以咯,你的腰包会很鼓,你还可以拿宝物分给队友以示你的无私哦。

## PK 系统介绍

《绝对女神》的 PK 系统正式开放了,这真是大快人心的好事。不过一定要国有国法家有家规,要注意 PK 的规则。

PK 可以在允许自由 PK 的地图或专用 PK 竞技场中进行;除自由之都(胎生村庄)、水晶之城(自生村庄)、光之湖、冰封峡谷(原西峡谷)和水晶矿山五张地图外,其他的地图均允许自由进行 PK;在允许 PK 的地图中,选中对方角色后,按 CTRL 键即可进行强制攻击(此时鼠标指针会改变外形);另外,即使是在允许 PK 的地图中,恶意 PK 普通玩家的人也将受到一定惩罚,名字的颜色会随 PK 值的增加而变深,PK 值越高将受到越高的惩罚。

竞技场的位置在自由之都(胎生村庄)的大厅中,大厅有 2 个 PK 竞技场,进入竞技场后即自动开放 PK 模式;在竞技场中无须使用 CTRL 键即可进行 PK 行为,玩家可以像攻击怪物一样攻击其他在竞技场上的玩家;竞技场中死亡的玩家将不会受到被杀值的惩罚,PK 过程中离开竞技台的玩家将自动取消 PK 状态。

接下来,就是很多人都关心的 PK 值的判定以及惩罚措施啦。你可以看他的名字颜色来判定他的 PK 值高低,白色为普通玩家,没有 PK 值。粉色为对别的玩家进行抢先攻击但尚未杀死对方的玩家,那么红色就是对别的玩家进行抢先攻击并杀死对方的玩家。至于深红色,自然就是杀人如麻的恶魔啦。

如果你的名字是红色的,你的个人商店无法办理,不能卖东西了。要是深红色的,不但个人商店无法办理,而且不能与 NPC 对话及交易哦,限制是很多的。

这时,你可能想问,怎么才能减少 PK 值呢?首先,持续的在线时间可以在一定程度上逐步减少人物的 PK 值,当然在这段时间内不能再进行 PK 行为。其次,死亡也可以在一定程度上逐步减少人物的 PK 值,无论是被玩家还是被怪物杀死。最后要注意的是,竞技场内的 PK 行为不会对 PK 值产生任何影响。

## 任务系统简介

在新版本的《绝对女神》中,任务系统开放了随机任务卷轴功能,跟任务 NPC 对话,可以选择不同奖励的任务,包括 GEN 经验、道具、纳克等等。你可以随时去接任务,任务也不限制时间,完成后随时可以回去领取奖励。这样非常自由的任务系统,是女神的一大特色。

至于以前就有的转职任务以及心之章任务等,没有变动。这款游戏,两种任务模式的特色,深深的吸引了我,我做完主线的任务,又去领取了很多小任务,在我练级过程中,任务就完成的差不多了,真可谓是一举两得呀!

建议在初期,练级不妨可以和任务同时进行。因为任务也是针对新手级别的怪物来设计的,所以边做任务边升级,一举两得。接了第 1 个任务在城外打小象,完成之后,可以接第 2 个任务,然后就去第 1 个地图,完成第 2 个任务所奖励的项链在初期对你会有很大的帮助。以下为新手任务步骤。

### “时间的伊林”任务

任务限制:无

任务流程①与(143,134)附近的[守护仙人]布丹对话,接任务。

②出城杀小象,获得 20 个金币。

③回城找布丹对话结束任务。

奖励:EXP1000

### “心之章”任务

任务限制:无

任务流程①与流浪浪人[塔内(143,69)]对话,接任务。

②从(143,134)附近的[守护仙人]布丹传送到光之湖或是出城在上过传送,打败沃米斯获得 50 个沃米斯的皮。

③与流浪浪人[塔内(143,69)]对话,结束任务。

奖励:“力量+2,敏捷+2”项链一个

### “跳跃者”任务 I

任务限制:GEN10

任务流程:①与流浪浪人[珍诺(187,102)]对话,接任务。

②从(143,134)附近的[守护仙人]布丹传送到阿斯克水晶矿山,打败恶灵卡儿,获得 3 个时间 101 卡。

③与流浪浪人[珍诺(187,

102)]对话,结束任务。

奖励:53W GEN 经验

### “跳跃者”任务 II

任务限制:GEN10

任务流程:①与流浪浪人[珍诺(187,102)]对话,接任务。

②从(143,134)附近的[守护仙人]布丹传送到阿兰寺院,打败堕落的黑暗魔,获得 3 个时间 505 卡。

③与流浪浪人[珍诺(187,102)]对话,结束任务。

奖励:73W GEN 经验

四个职业中,神骑士和神射手是比较类似的,1-3 级做第一个任务,4-8 级在光之湖练级,8-15 级在欧欧峡谷练级,15-20 级在水晶矿山练级,20 级以后可以下矿洞,25 级以后可以去拉之南 2 层练,那里练的速度应该很快。记得练级的时候多用技能,不要为自己省钱,因为后期的钱很好赚的。

土精灵和水精灵是公认比较好的练级组合,1-3 级做第一个任务,打小象,4 级以后可以去西峡谷,在西峡谷建议一个土精灵一个水精灵组队练级,水精灵在这里可以练到 GEN5,出冰冻魔法。10 级左右换第一套装备后可以去欧欧峡谷练(这里的人较多,可以组队练级)。土精灵到 GEN6 出了生命之魔法技能后也接近 10 级了,可以去奥度之洞,10-14 级在传送点附近打魔咒术灵,帝帝战士灵和奈甲龙,注意帝帝战士灵和幻影狼以及奈甲龙神骑士。因为这些都是主动的怪,对于血少,防低的法师来说是很具威胁性的。到了 15 级可以在地图的(84,231)处打幻影狼,幻影狼会掉火光石,边缘边打石头,拿石头可以冲装备。也可以去(85,150)打打因,在奥度之洞可以练到 20 级。

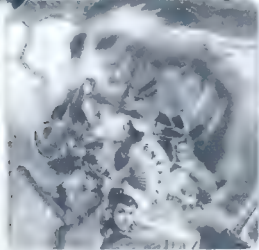
另外,关于组队,一般情况下组合职业混乱点也没关系,人多经验也多,所以最好组满。不过法师和法师组,战士和战士组比较好,也就是远程的攻击一组,近身攻击的一组。水精灵新手如果操作不行,还可以去高难度的地方跟战士一起组队练级,不停的给战士加血,可以获得不少的组队经验,升级速度也是很快的。

总的来说,令人期待的《绝对女神》终于要公测了,这也是许多玩家梦寐以求的愿望,让我感受到了无尽的乐趣,各位没有玩过的朋友不妨一试。■





# 互动武侠 支线任务攻略



**互动武侠**是一款整合了众多武侠题材作品为题材背景的游戏,它可以从线上下载无尽的任务,相信玩家们在前面的报道中已经有过不少了解吧,这也是该款游戏最大的特色之一,网络下载不仅可以下载主线任务,还可以下载无数支线任务,并随机得到很多的奖励。下面我们就给各玩家介绍一些支线任务的过关方法。

## 1. 门派任务

出处:《天涯侠侣》 作者:卧龙生

简介:永藏侠衣剑客挑战中高手从未败过,而身为武林盟主的李中慧,想请隐居的天鹤老人出手打败侠衣剑客,但天鹤老人并不想出战,跟她立下赌约……

赌约内容:8~1200 武侠币、战斗卡-西门玉霜、兵法卡-天鹤老人、武功装备-天鹤花杖

此任务必须有西门玉霜才能领取。到翠霖林找到天鹤老人,将铁剑换成西门玉霜,说出和令中慧打赌之事,天鹤老人则要出难题考验西门玉霜,随后西门玉霜被送到会被送到三个场景中的一个(分别是云岭镇和太湖村、一间民房),大概停留3~5秒,此期间要注意看清并记住该场景的物件,回去之后天鹤老人会询问,答对才可继续进阶。答案分别是:1、最里面的桌子上的左边放一个木箱;2、右边的是一张小圆桌;3、床头是一个铁箱。

答对后,天鹤老人要求西门玉霜到那个场景取东西,拿到东西后,其身上有一样东西(天鹤花杖)要拿到,会有人阻止,要和那人战斗,回去找天鹤老人,此时铁剑必须是西门玉霜。天鹤老人说出自己和令中慧立下赌约,激西门玉霜帮助自己拿到东西。西门玉霜十分气愤,并退出李中慧一箭双雕的计谋,天鹤老人劝西门玉霜后离开,任务完成。

## 2. 门派任务

出处:《浣花洗剑录》 作者:古龙

简介:东海白衣人向方宝圭挑战战片,尽管方宝圭下了很大工夫学习,却还是没有能够打贏白衣人,他想去一个卡片高手来挽回中土武林的颜面。

随机奖励:300~500 武侠币、战斗卡-东海白衣人、宝物卡-玄武甲、气卡-普通运气卡、武侠娃娃装备-影雕铜镜

此为卡片对战任务。在云岭镇、太湖村、翠霖林可能找到白衣人,先和他口舌交锋,然后开始卡片战,如果输了则任务失败,白衣人嘲笑中土开始衰败,日本正在崛起;如果打赢则白衣人心灰意冷,安慰他后,任务完成。

## 3. 门派任务

出处:《情人箭》 作者:古龙

简介:最近云岭镇外的翠霖林经常发生抢劫事件,但奇怪的是土匪只抢马,且不论好坏良莠,不论老弱病残一律抢去,弄得大家人心惶惶,不敢再骑马穿越翠霖林了。

云岭镇村民想聘请一位出色的武林侦探前去调查一番!

随机奖励:800~1200 武侠币、战斗卡-华天红、战斗卡-胡铁花、技能卡-掠夺、武侠娃娃装备-空心剑

去云岭镇调查,会得到土匪的消息,还有部分七大人名入朝大会的消息,在翠霖林遇到土匪抢劫,如果选择交出财物,土匪会说不要财物,要求一匹马,如果不交则与土匪战斗,胜利后任务完成,战败会被土匪扣下10000钱,只要找来一匹马就把钱还给你。

## 4. 门派任务

出处:《情人箭》 作者:古龙

简介:最近翠霖林中传出女子喊救命的声音,特大家循声前去查看时,又往住一无所获,十分可疑,村民纷纷传说翠霖林闹了鬼,村长希望请为武功高强胆大细心的人前去打探一番!

随机奖励:500~800 武侠币、战斗卡-白刚、奥义卡-三波速、武侠娃娃装备-花朵发带、道具四弦箫笛

玩家一进入翠霖林即会踩到踏板,听见有女生的求救,一路循声找去,会发现原来是只鹦鹉,然后会有四弦箫笛出来比武,战胜后即可完成任务。

## 5. 门派任务

出处:《情人箭》 作者:古龙

简介:最近常有家禽畜养在翠霖林神秘失踪的事件发生,甚至还有前些日子还有人口失踪的事情发生;太湖村云岭镇的村民们现在提心吊胆,人人惶惶不可终日,不知道有没有有艺高人胆大的人前去调查调查!

随机奖励:800~1200 武侠币、技能卡-俱焚、阵法卡-蔽日十方阵、武侠娃娃装备-黄晶杵

玩家在树中发现了几棵小树排列成一种神秘的阵法,苦心钻研后发现推动小树可以破解阵法,通过左右移动小树,玩家终于找到了树阵中的神秘洞穴,发现

家禽失踪的秘密!

## 6. 门派任务

出处:《剑海魔涛》、《剑胆琴魂记》 作者:司马翎

简介:在翠华城肆虐的邪派人士妄想脱离独尊山走向正途,但又怕师父严无根不会轻易放过自己,所以希望玩家帮他找天府神偷应先育要几粒易容丹。

随机奖励:1500~2500 武侠币、战斗卡-祝融掌、奥义卡-无限炮、气卡-普通运气卡、武侠娃娃装备-玲珑华袍

玩家找到隐居在太湖村的天府神偷应先育,但他最近因为迷恋上了魂卡游戏,茶不思饭不想的整天就是以卡为乐,你要战胜他才会和你说话,并且答应给你几粒易容丹。但是,等他找出易容丹一看,因为时间太久了,上次制作的易容丹已经过期了,他答应可以帮你制作新的,只要你找齐材料即可。他会让你选择你要装扮成什么? 选择后会得到相应的配方,找到相应的物品交给神偷,他就会把你变成相应的人试验一下,拿到易容丹交给委托,完成任务!

中年武林人:蜂童 村妇:蜂童、鸡皮(赵菊)美艳女子:蜂童、马尼(客找马夫处可用小酒换取)、黑玉(深潭黑玉,民家妇女)

## 7. 门派任务

出处:《剑胆琴魂记》 作者:司马翎



简介:完成天府神偷任务的过程中,在云岭镇偶见被强娶不从正欲寻死的少女李秀儿,当下只觉气愤未及多想便出手教训了恶霸钱面,将他父女二人自危难中解救,如今时过境迁,不知那父女二人过的如何,不如前去探看一番!

随机奖励:800~1200 武侯币、宝物卡-雷火弹、奥义卡-焰灵、气卡-普通气卡、武侯娃娃装备-峨眉鞭

在云岭镇首次打探,可就是探出关于李秀儿父女的下落,无意间看到个小孩,帮他买串糖葫芦,他会带你去村后小树林看见两座新坟,不觉热泪盈眶,回忆着一套李秀儿的情景,暗暗悔恨,心情不好喝酒,昏昏欲睡,在客栈住店,夜暮时分,李秀儿的冤魂来到,说出恶霸躲在太湖村,去太湖村找到钱面看到他正在死性不改的调戏美女,手刃,完成任务!算是为李秀儿报仇了。

## 8. 嫣然一笑

出处:无

简介:武林中有一位绝世美女,她嫣然一笑风情万种,传说曾有人为了博她一笑不惜倾尽千金,甚至含身赴死而不畏,目前有了关于这位美女行踪的传言,好事者不信世上会有这样的美人,所以想请慧眼的高人前去评到一番!

随机奖励:2500~3500 武侯币、宝物卡-沉沙古剑、奥义卡-琵琶横、阵法卡-囚魔阵、武侯娃娃装备-紫珊瑚耳环

首先找到委托人双鱼公子(玩家),他会给玩家出几道题,古董知识,美女知识、武林知识等等,过了三关才能接下这个任务。随后来到翠林寨,断断续续的会遇见好多人,大部分是玩家,会说各种各样的话,在人最多的地方玩家调查会发现飞云寺的泥土!赶到飞云寺,发现传说中的美女薇薇正和庸正的暗黑恶魔吵吵,打赢暗黑恶魔才能把薇薇带走,传回翠林寨,薇薇就一直哭,问明白才知道原来是因为薇薇养的“一朵花枯了,这朵花是个叫“雪”的女子送给他的,要用百年之水滋养才能起死回生,找到铜镜、水桶,得到百年之水,完成任务。

## 9. 暗月高悬

出处:无

简介:云岭镇发生了恐怖的碎尸案,由于尸首四散被藏在各处,因此没有办法确定死者的身份,更难以找出神秘变态的凶手,为了全镇人的安全,镇长决定悬赏聘请一位有着高明侦探技术的大侠帮忙破案!

随机奖励:800~1200 武侯币、气卡-普通气卡、气卡-强力气卡、气卡-超级气卡

在云岭镇口遇到镇长说明情况,在小树林找到2只腿(4选2),在云岭镇百年深潭中找到身体,在大树下找到2只手,在道具店里找到头,询问道具店老板得知,前阵子找过喂饲料的赵三看店,赵三家制作香料的,赶到太湖村,看到赵三正在调戏村妇姑娘,留住赵三交给镇长完成任务!

## 10. 东游忍术之隐身术

出处:《楚留香传奇》、《丹凤针》 作者:古龙、司马翎

简介:老酒鬼胡铁花醉酒后之言语之中得罪了东海剑门弟子云散花,被云散花狠狠的教训了一顿,胡铁花认为云散花的忍术纯粹就是骗术,但又拿她无可奈何,于是想请人帮他破去忍术。

随机奖励:800~1200 武侯币、宝物卡-透香、气卡-普通气卡、武侯娃娃装备-紫绸舞衣、武侯娃娃装备-红玉手帕

从云岭镇胡铁花处接到任务,然后可以到翠林寨找到云散花,对话之后得知云散花的秘密之一:神秘黑袍被偷了,无法使用隐身术,于是玩家可以到太湖村(飞云寺)之中寻找小偷,找到小偷后将神秘黑袍截偷回来交给云散花即可,此时云散花会在其所在场景使用隐身术,玩家需要在这个场景中找到云散花,一共有三次机会,如果三次机会都没找到的任务就会失败,如果找出云散花就可以回去找胡铁花对话,即可完成任务。

## 11. 东游忍术之影分身

出处:《楚留香传奇》、《丹凤针》 作者:古龙、司马翎

简介:上次胡铁花看到你轻易破去东海剑门弟子云散花的隐身术之后又去找云散花挑战,不料这次却败在了另外的忍术——影分身术上,于是胡铁花想再次请你帮忙破去这个忍术。

随机奖励:800~1200 武侯币、奥义卡-月将、宝物卡-散功烟、阵法卡-锁龙阵、武侯娃娃装备-素丝袜

首先在云岭镇胡铁花处得知云散花此次出现在奇枫林之中,到奇枫林找到云散花后她使用出影分身术,此时云散花会变化为9个,玩家只要打败其中的一个本体其他的幻影就会消失,否则需要各个击破。

## 12. 东游忍术之遁灵术

出处:《楚留香传奇》、《丹凤针》 作者:古龙、司马翎

简介:胡铁花吸取两次教训之后再次去找云散花报仇,没想到这次还没有和云散花交手就败下来,原来云散花可以驱使动物进行攻击,更令人想不到的是胡铁花那么粗犷居然十分喜欢小动物,你想知道事情的原由呢?

随机奖励:800~1200 武侯币、战斗卡-无花和尚、宝物卡-烈焰弹、武侯娃娃装备-金刚沙皮甲



首先在云岭镇胡铁花处得知云散花此次出现在飞云寺之中,在飞云寺找到云散花之后云散花告诉玩家操纵小动物需要宠物饲料,这种饲料要到太湖村才能找到,找到后交给云散花他就会叫你如何使用,此时如果使用西门玉露来搜宠物饲料回来的话,就会有采花贼调戏西门玉露和云散花,云散花会使用出真正的遁灵术——召喚出巨大的雷鸟把采花贼消灭掉。

## 13. 黑暗组织

出处:无

简介:最近江湖之上出现了一个名叫“黑暗”的神秘组织,传闻这个组织将会在武林中举办一场黑暗比武大会,并邀请武林黑白两道的高手参加,赢的人据说还会得到意想不到的奖励,你愿不愿意去试试?

随机奖励:300~500 武侯币、宝物卡-黄龙之宝物-毒砂、气卡-普通气卡、武侯娃娃装备-玉石手链

玩家可以先在云岭镇(太湖村)中找到黑暗组织首领,和他对话后会告诉玩家要想参加黑暗比武大会要有请柬才可以,但是请柬只发给武林中有名气的高手,想要得到请柬的话就要去各处场景找武林高手比武抢请柬(也许运气不好的话请柬被别人抢走了也没说不定),找到请柬后找黑暗组织首领对话就可以回去复任务了,具体的比赛会在黑暗比武大会中二出现。

## 14. 黑暗比武大会

出处:无

简介:想要获得黑暗比武大会的第一可不是那么容易,运气不好的话不仅需要参加预赛,连决赛的对手都有可能比其他的厉害,到底能不能得到至高无上的荣耀和奖品呢?快去试一下吧!

随机奖励:1000~1500 武侯币、奥义卡-无限胆、奥义卡-水无月、气卡-普通气卡、武侯娃娃装备-星石项链

找到黑暗组织首领后会告诉你是否有资格参加黑暗比武大会的正式比赛,如果资历不够的话会先参加预选赛,去翠林寨找到预选赛管理者,他会要你作出文试还是武试的选择,选文试则要答对他出的三道问题,武试的话则要打败二名测试人员,之后就可以去奇枫林寻找正式比赛管理者,他会将你随机分组然后传至比武场,只有将同组对手全部战胜才能够出线参加决赛,决赛将会同时间和二名高手战斗,如果胜利的话就会得到各种奖励,任务完成。 ■



# 体验 A3 体验 SVS



自《传奇》之后，我电脑上的游戏种类也不少了，从《半条命》的人机大战，到红极一时的“传奇”系列，直到遇到了《A3》，网游给了我太多的感触。如果说类似《传奇》的游戏是一款侠道，那么玩过《A3》的人一定知道，《A3》是王道！与其他网络游戏相比，《A3》带给了我们更多的震撼，涉入其中，才发现原来玩游戏也能这么玩。这里所指的不仅仅是游戏本身的剧情设置，或是人物的精心处理，也不因为这是一款难得的 3D 游戏，主要在于它突破了以往游戏中的个人英雄主义，更多的强调了集体主义精神，特别是在目前的 A3-SVS 活动中，玩家间的挑战不仅存在于单 服务器中单 一群体的对抗，更扩大到了服务器与服务器之间的对抗，这在整个网络游戏界也是很少见的。

现在北京有九大热点：前一阵子的车展，现在张艺谋的《十面埋伏》，前二天多雨不遇的暴雨，还有我们网游玩家热爱的 A3-SVS。

我是从今年 3 月开始玩《A3》的。那时的游戏刚开始公测，当时人叫一个多呀，满屏幕都是！其实我是从《传奇世界》来的，当时的法师已经快 45 级了，但还是忍不住挂机，来到了《A3》，我觉得这可能是网游玩家的一种通病——总是吃在碗里的看着锅里的，玩着一款游戏却又对其他新游戏产生兴趣。当然也有一些人可能不适应《A3》，因为这是一款 3D 的游戏，相比之下，在操作方面就稍显复杂。四个月前，当我经历了《A3》初



象，知道，一直到目前轰轰烈烈进行的精英赛后，我已经不能适应《传世》，因为我总是想着要把角色的视角调过去，下转到一个更好的角度。

出于各种原因，《A3》里我选择了战士这个职业，起了个呢称叫手所有人的意料：土匪头子！够猛的吧，因为当时儿子正在和他妈捣乱，一句随口而来的土匪，就诞生了现在的土匪头子！现在想来，如果官方的 GM 们是正规军的话，那我也就只能当个土匪了。不过虽说我现在在 120 多级，但始终不能在 A3 名人榜上占据一席之地。这土匪头子之名也是徒有其表，没办法，谁让我心态比较平和，不想把等级放在心里呢！在游戏中，还是朋友比较重要，而且《A3》也比较强调团队合作，当四个人组队练级时，经验会有一定的增值。另一方面，一个人练级时所携带的物资毕竟有限，比如一个人可以打 10 个怪，而四个人一起就可以打 100 个怪，甚至更多，《A3》比较好玩的成人礼，这不是游戏本身的设定，而是玩家自发的——几乎每个人到了 50 级都会在系统里发一个广告：“我成人了！”因为游戏限定，50 级以上的能发广告，而且一张广告卡的价值是 7W，好贵啊！但这里也不乏大款，整面地贴了广告来发，而我只是穷的，没办法呀，朋友太多了，有时要分给他们一些肉吃的，于是我自己只有喝汤了。不过有朋友一起玩，就是开心，这就够了！我觉得玩游戏，最重要的就是心情！

《A3》第二个亮点，就是 SVS 了。我有幸参与了在北京赛区举办的第一场 SVS

线下活动，那是我第一次参加游戏的公共集会，没想到现场会那么热闹，众多 A3 玩家蜂拥而至，不同的性别、年龄、职业的玩家，把整个活动场挤得满满当当。台上的狂歌劲舞，以及身边的帅哥、美女，令人目不暇接！稍后 SVS 的线上活动，也让我别有体会，兄弟们一起玩游戏的感觉是那样的好，比赛为红、蓝两国之间的对抗赛，上了战场，系统自动让我们换了服装，于是红、蓝两国的服饰泾渭分明。同一个国家、同一个骑士团的兄弟，大呼小叫，你追我赶，好不热闹！一个多小时的时间，让人意犹未尽。比赛的最后胜出者，任务也没得到，竟然是一个漂亮亮丽，得到的奖励是上海一日游呀！还有一些玩家在活动中得到了游戏中的物品，让我眼珠子差点都掉出来了！惨、真可怜！谁让我没本事呢。

问：为什么战士不能引起人们的注意呢？答：因为你穿得太多了谁知道你是谁呀！那为什么一个女流氓能得到那么高的积分？答：你见了穿得那么少的 MM 你会动手打人家呀！真是的，法师的魔法太过绚丽，何况还放的是极痛，其他职业在此次活动中也都有着不俗的表现。而我拿着一把斧子，一下、一下、再一下，这哪儿是砍人呀，象拿柴。这次的战绩不好，名落孙山也是在情理之中的事。

第二次的 SVS，是在上海进行的，听说也是极其壮观，考虑到重在参与（象我这样的只能说是搅和），A3 官方大胆取消了原定的第三次 SVS 体验赛，改为全服同时进行，这下可美了不在计划之列的那些服务器组的玩家们，本来没有资格（你别以为这是想在哪儿举行就可以的，那可是我们靠实力争取来的！），这下也能好好的过把瘾了！由于我已经参加过第一次 SVS 活动，所以现在对我来说是轻车熟路，成绩也比第一次好得多！

A3 的 SVS 活动，一浪高过一浪，眼下又正展开精英赛——骑士团之间的角逐。

从没想到过玩游戏加入一个团队会有这样的艰难，所有的骑士团都在厉兵秣马的备战精英赛，强强联手才济济，高手如云，这样还难逃不行，把所有分组或好友中的高手、高手、高手们都一起招至麾下，那光芒四射的装备，那威武无比的超级鸟，让人看那一个羡慕，只恨自己不能麾下（强烈的 BS 自己的阴暗心理！），看看自己，我只有惨影自怜了。幸好仓库里还有一些平时省吃俭用留下来的石头，我狠了狠心，决定拿它们来砸装备，哎，一跤一跤一闭眼，点！我再点！兄弟借你的马房用一下好吧，我没法地方了，天与多情不与我，我所有的东西都付诸流水了……

幸好有骑士团的老大收留了我，让我有了家的感觉，大家都很热心的帮我重震



雄风，最主要的是，有了他们我就可以参加精英赛了，这是我最大的心愿。王道乃大道也，侠之大者，亲若何！侠者，于四海之内独孤求败，王者吞八荒并六合，不可同日而语。而今 A3 王道正是如此，想别的网游所不能，此之谓大气也！而我心如肝明，我是不能够当

王的了，《A3》里的骑士团多呀，我只是其中一个骑士团中的一个无名小卒，但我爱 A3，爱 SVS，爱我们的骑士团队，我和我的兄弟们一样，都在想着通过我们的努力，通过我们在沙场中的表现，为我们的骑士团争取荣誉，我们正努力修炼着，当 SVS 活动再一次到来，我们必将勇往直前，力争使我们的团队成为 A3 里的精英。

人活著，无论在现实里还是活在游戏里，都不能不感谢，感谢照顾了我们的 A3，特别是 A3 的 SVS，让我们有幸玩到一款这么好的游戏，让我们不同的玩家走到一起，让我们有共同志向的兄弟组成一个骑士团，于是剩下的就是——来，来看我们笑傲 A3-SVS！



# 幻灵 3.0 游历小记

**我** 这样出生在这个世界里，站在一个高高的台子上面，四下无人，只有一个木偶般的老头坐着，这时“X”、“Y”、“Z”三个名字出现在他面前，叫做幻灵 CM。当然对于游历过各个网游的我而言，一眼就知道这是个骗子。我到处跑跑，又回到了那个须发皆白的老头身边，老头叽叽歪歪地教我战斗和穿衣服，我便不耐烦起来，连连告诉他我会做这些事情，于是我便被踢到了下一个场景。关于这里所说的是，跑动的音效很烦闷，感觉像放小鞭炮，有点让人受不了。

我到了这个城市，他们管这里叫水城，反正也没什么看头，只有一些房子整齐的排在一起。在这闲逛时听说这里有任务 NPC，但我也不想做任务。现在我能做的，只不过是些新手任务罢了，新手任务只能教会我们如何上手这个游戏，而我本身便是个资深玩家，对于如何上手这样的事情，我是一点也不用去担心的。

当然我也得看看这个城里有什么 NPC，比如药店老板，比如装备店老板，这些都认识一下，不然你就不知道装备的等级和药的等级，至于买不买，那又是另外一回事。我一般都不会太贪得在这样的游戏里买药的，因为不太划得来，而装备，在我来这之前，便知道是不可以从 NPC 那里买的，太贵不说，质量也不好，所以只有自己打。

再跑跑，看见了一个练化的老头，这个老头长得也太没创意了，好像是限制出来时遇见的什么元圣什么的一模一样。这个老头会出几个怪问题来问我，我路答了两个问题，居然都对了，于是系统告诉我说我的炼化技能提高了，看看多了什么？果然，在其他功能那一栏里多了一点东西，那是一个小炉子，似乎是合成用的。

我到处跑啊跑，一直忍受着那种小鞭炮的声音。终于一不小心跑出了城外，见到一个叫护士 MM 的 NPC，这个人非得说什么草可以救人，让我帮她找，还非得去一个叫树城的地方。我不想跑那么远的路，就去买了一个给她，但她也不要。算了，反正只是一个加血 30 点的东西，我还是继续赶我的路，去找那个叫树城的地方吧。在野地里到处跑，累了，就想死回城去。一般别的网游里都是这样的，人死了就回城了，但是我在乎却遇到一个问题，怎么跑都没有遇到敌人？我一直跑得很远，切换了 N 个场景，感觉再也回不去水城了，于是删了人物。想我一代美男，便这样删掉了真是心有不甘。

练第二个人的时候感觉就不一样了，因为知道了一些东西，可以横行无阻。但是这次也没接任务，直接就去打怪了。这次我仔细看了一下，原来系统里有一个叫



遇敌的开关，开了这个才能遇敌。唉，可怜我那个美男啊！（众人：白痴！）这样方便的设定，真是千古难遇，听说老版本在野外可以不动地方的遇敌，还有自动战斗的设计，堪称是懒人的福音！不过新版里我还是要四处跑才能遇敌啊，这个开关还是有些别扭。开了开关，我开始频繁遇敌各种怪物，这里的怪还真可爱，名字和造型都是，不过还是满强的，感觉还不错。我带的宠物叫苦行龟，就是太罗嗦，每次打完战都要说点话，不像个苦行龟，倒像龟仙人。

自己打初级怪，升级有点慢，但是通常的高手也不那么急和新人组队。这倒让我觉得奇怪，不是说新人在里面练级组队好么，怎么大家都这么自私呢？的确，在这里人不太喜欢组队，而且玩家品质上也有点问题，比如有人一直要新人给 250 元才肯告诉新人怎么遇敌……有些从 2.5 米的玩家，在这里本来就算是新人，又要装老大的，这些人最受歧视，住往他们还觉得不服气，叫嚷着“到 2.5 去给我杀几亿！”的确你可以在那里杀几亿，但在这里给你 250 元钱都别想，你只是个新手罢了！

反正我也是新人，又没人跟我组队，我便只能单练，无奈。除了升级慢，打怪也是有点单调，高级的打不了嘛，没办法，而低级的只冲上去两个回合就死了，攻击方式就是重复上去打一下，然后回位。

难道没有必不可少的转性方法么？而且这里的怪还比较贱，有的会加血，有的会防，我的天啊，本来打一下就去不了多少血的，小想怪+加血，倒比原来还健康！我瞎了，没天理的说！怪一般出来是三个，打一个 10 点经验，大哥，再多点创意好不好，怎么每次都是 30 点经验，这样变化也太少了吧！哪里能像别的回合制游戏那样有趣呢？如果把打怪当作为为了升级而做的事情，那这一切多无聊啊！

当然说归说，还是得打的，打出来的皮啊、贝啊什么的，都卖给别人，好像有人在收，一个 1000 左右，还不错。如果你觉得不行，自己炼制也可以，不过炼什么都是——一种冒险，越是炼得多你就会越心疼，反正我是心碎过了，炼掉 N 多东西都得不到物品，看来中国的八卦还真是不得了呢！

以上是我在《幻灵 3.0》中第一天的经历感受，虽然我没玩过以前的版本，但是感觉这个国产游戏还是满有些意思的，听说游戏级别通常都是上下的，真是想想就觉得可怕，不过既然有那么多人都是为此奋斗而不知疲倦，想必这个游戏还是有其自身的魅力的，在此预祝这个生命力顽强的国产游戏，能够一路走好！



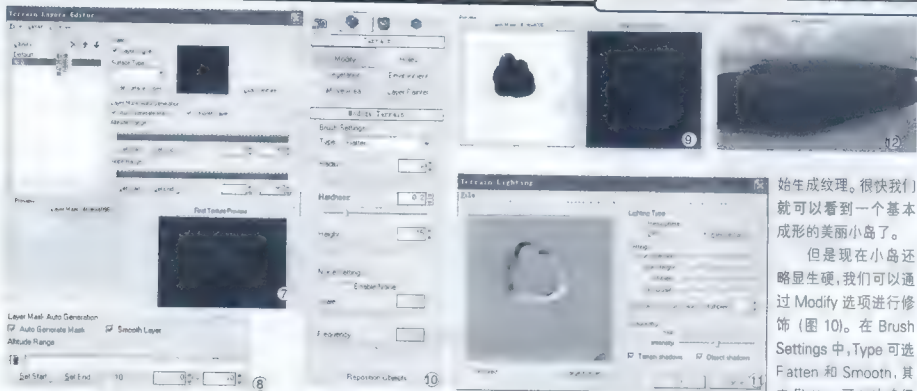


作为游戏狂爱好者的你,是否曾经梦想过制作一个属于自己的游戏,然而要掌握的计算机编程知识,恐怕不是那么容易。不过,这并足太少。最近,笔者发现 FPS 大作《孤岛惊魂》(Far Cry)随游戏提供的“沙盒”为游戏爱好者提供了一个绝佳的编程平台。在《孤岛惊魂》的沙盒中,玩家可以自由地创造和修改游戏中的各种元素,包括角色、武器、道具、地图等。玩家可以通过简单的拖拽和点击,就能实现复杂的编程功能。这使得即使是编程新手,也能轻松上手,开始自己的游戏创作之旅。

## 孤

42 家用电脑游戏 2004年第8期 编辑/淘子(juanita@playgame.com) 美术/子墨





始生成纹理。很快我们就可以看到一个基本成形的美丽小岛了。

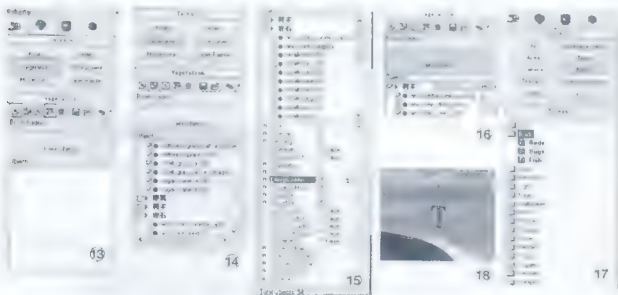
但是现在小岛还略显生硬,我们可以通过 Modify 选项进行修饰(图 10)。在 Brush Settings 中,Type 可选 Flatten 和 Smooth,其中 Flatten 可以快速但

不精确地修改地图,而 Smooth 正好相反,可以精确的修改地图 Radius 是刷子的直径 Height 为所要修改到某个高度的数值,比如要修改岛上某块地方的高度到 40,Height 的值就应为 40。此处可以根据自己的喜好任意修改地图。

我们还需要设置地图的照明,在 Lighting 选项中(图 11),通过更改 sun direction 和 sun height 来设置光照方向和太阳的高度。

最后再 Generate Surface Texture 一次,完成对整个地图表面的渲染工作。这样,简单的岛屿就基本完成了(图 12)。

### 第三天,上帝说还应该树木花草和小动物



接下来我们需要植树造林、安放岩石、放养小动物等。在右边菜单中依次点击 Terrain/Vegetation(图 13)。垃圾桶左边的按钮是添加组,例如岩石分在一组,树木分在一组,这样方便以后对地图的编辑。

首先把 Default 组通过添加组左边按钮改名为“树木”,再分别添加“岩石”和“草地”组(图 14)。如果想要在树木组中添加树木,就要先选中树木组,再点击蓝色的“+”按钮,之后要选择树木的纹理,把所有需要用到纹理都添加好后,接下来就可以在地图上随意“植树”了。“岩石”和“草地”的创建也大致相同。

选中每组中的物体后(岩石名字括号里的数字代表这张地图包含有多少块岩石),可以看到该物体的各种属性(图 15),其中比较重要的几项如下:Size:顾名思义,此值越大放在地图上会越大,“参天大树”和“艾尔斯巨石”你都可以创造。

Size var 默认为 0,这时安放在地图上的相同物件大小相同,但当 Size var 有值时物件大小随机变动,从而增加真实性。Bending:树木随风摆动的幅度,基本上所有物体都有 Bending 这个属性,比如岩石,如果你想看随风摆动的岩石。

Density:密度,当设置物件的笔刷直径足够大,出现在地图上的就是一片树林,因此需要通过增大和减小来改变密度。

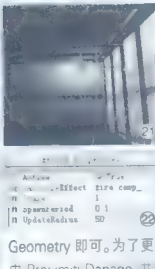
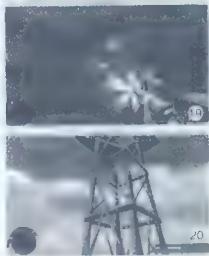
当所有添加工作都完成后,点击 Paint Objects(图 16),Brush radius 为刷子的直径大小,当你想一次添加多个物件,增加它的大小,即可。

完工后,是不是觉得少了些什么?哦,对,还差一些天上飞的、地上爬的和水里游的。选中 Entity 中的 Boas,其中的 Birds、Bugs 和 Fish 就是我们需要的了(图 17)。双击 Birds,会出现带 T 标志的方块(图 18),并且有代表 X、Y、Z 轴的蓝红黄三条线,我们可以在地图上把它放到合适的位置,也可以通过更改可视窗口下方的 X、Y、Z 的值来调整位置。Fish 和 Bugs 也一样,只是虫子应该在地上,鱼需要放到水里。

### 第四天,上帝说应该有温馨的房屋

现在要“建造”房子了,在前面提到的 Terrain 的 Vegetation 中建立“建筑物”组,然后同样点击蓝色“+”按钮添加建筑物的外壳和内部结构。结构文件为 farcryobjects\buildings\swamp\下的 garage.cfg 和 garage\_n.cfg,把它们先放在地图上,再慢慢把外壳“套”在内部结构上,这个过程相当繁琐,需要细心地工作(图 19)。





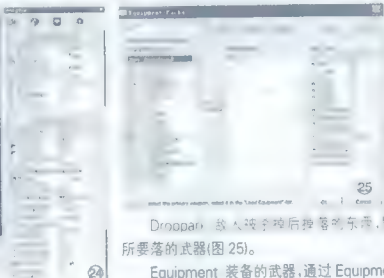
地图中要有一些警戒塔,以供敌人在上面防守,从而增加游戏难度:在 Objects 中选中 Simple Entity,这里有建筑、岩石、桥梁、掩体、植被等,而塔在 Outdoor 下的 Towers 中。随便选中一个塔放在合适的地方。此时它还没梯子。在 Entity 中选中 Elevators, Ladder 就是梯子,放到相应的位置即可(图 20)。

建筑物中还需要一些光源,选中 Entity 在 Lights 中有 Dynamlight,放到适合的位置(图 21)。

篝火的创建:点击 Brush,在 Outdoor 下的 Human\_camp 里选中 Campfireb,放到地图上。这时它还只是一堆木柴,没有火焰,需要一个粒子效果动画。在 Entity 下的 Particle 选中 Particleeffect,放在那堆木柴上,也就是把木柴和“火苗”拼在一起,并且要把 Particleeffect 的 Particleeffect 属性改为“fire\_camp\_fire.a”(图 22)。在 Tools 菜单中选中 Reload Geometry 即可。为了更加真实,我们让人物靠火太近会受到伤害:在 Entity 下的 Others 选中 ProximityDamage,并放在和火苗重合的地方。这样,一个带伤害的篝火就建造好了(图 23)。



## 第五天,上帝决定创造几个人



敌人的创建 在 Objects/Entity/AI 中, Merccover (火力掩护兵)、Mercreear (支援兵)、Mercscout (侦察兵)、Mercsniper (狙击手), 分别对应四种外形不同的敌人, 并有很多属性选项(图 24)。

Viewdistratio 视野, 默认为 100, 最大为 255, 改为 255 后你将遇见视力特别好的敌人。

Gunready: 是否开枪, 默认为 False, 这个属性必须改为 True, 否则敌人看见你也不会开枪。

Behaviour AI 动作, 这个属性后文后提到。

Dropaor 敌人掉下后掉落的东西, 默认为 None, 可以通过 Equipment\_packs 设定, 然后选择所要落的武器(图 25)。

Equipment 装备的武器, 通过 Equipment-packs 中 Used Equipment 选择设定。

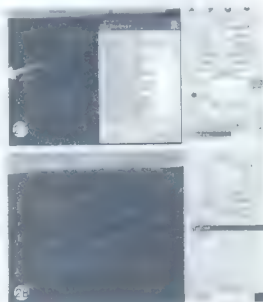
Attackrange 攻击半径, 敌人在多远发现你就会开始攻击, 数值越大范围越大, 默认为 70。

Character 敌人的个性, 攻击、防守还是其他。

Groupid 每个由领袖带领的小组 Groupid 必须相同

Max\_health 敌人最大生命值, 默认为 70。

在 AI 中选择 AIAnchor, 并放到地图相应位置(图 26)。把其动作属性 (Action) 设置为 AIANCHOR\_SMOKE(图 27), 之后在 Entity/AI 中选中 Mercscout 侦察兵, 把人物放置离 AIAnchor 点不太远的地方。在菜单中 Game 中把 Enable Physcs/AI 选中, 这时你就会看到他懒洋洋的走到 AIAnchor 点处, 并且开始抽烟。



用 Tagpoint 来制造这些敌人。首先在 Objects/Tagpoint 下选中 Tagpoint, 并放在地图上需要守卫巡逻的地点(图 28), 并给这 3 个 Tagpoint 分别起名: XX\_p0 XX\_p1 XX\_p2 等, Behaviour 属性分别设置为“Job\_PatrolNode”(迂回行进)、“Job\_Patrol Linear”(直线行进)或“Job\_PatrolCircle”(包抄绕行)。这里要特别注意, 为了让敌人能依照你设的 Tagpoint 点移动, 一定要正确对 Tagpoint 和敌人的名字, 并且不能带中文, 如果名字起错了, 敌人就会站在这等“台戏”。当全部设定好后, 敌人就按照 0、1、2、3、2、1、0 的顺序和 Tagpoint 点开始巡逻。

## 第六天, 上帝打算让所有的东西联系起来

完成这些制作后, 我们便要保存我们的游戏 Demo 了。直接选择 File 菜单的 Save 命令即可, 程序会自动将 Demo 保存在 farcry/Levels 目录下以供调用, 并且切记 Demo 保存要用英文名称。

## 第七天, 上帝累了, 便把小岛交给了你

那么, 现在您努力地制作完一个属于自己的 Demo 了, 我们也没有理由阻止您去体验自己的劳动成果。运行 孤岛惊魂 游戏, 在主菜单界面下用 [~] 调出控制台, 输入“map XX”, 其中 XX 为 Demo 的存档名称。体会等待游戏加载完毕, 去体会你创造的地图吧! 如果您对“Savage”的初级教程, 使用心得, 或者对游戏中的任何内容有疑问, 请在论坛的文章中留言。同时希望大家在使用中有什么好的发现, 请发至 www.pcsx.com 网站和科技论坛探讨, 对于本文出现的错误, 也欢迎来此论坛指教。 ■(文/加菲猫&狗子)



## ■ 漫步者 H110 耳塞 &amp; H500 耳机试听感受



漫

高音方面,H110表现同样不俗。高中频状态,中频非常均衡,高频声音纯正,没有过度过亮杂染的感觉。低频量感达标,有适当的厚度和低频弹性,130Hz,是聆听音乐时超过了这个水准。中频表现能力出众,人声和提琴、钢琴等乐器自然,即使表现力度很强劲时,中频也不会被掩盖。我们拿MX500和H110对比一下,发现H110在音质的精准性方面还是比MX500略胜一筹,古典乐的表现在这里更对味,听交响乐时,高音和低音倒是有些毫厘的差别。在播放音乐方面,H110表现中规中矩,音色正偏,但听感和定位感不错。

● H500——我很丑,但我的声音很美



H500 采用大口径的驱动单元,强悍的优点是 H500 给人的第一印象,低音的力度感达到了令人震惊的程度,但缺点是二阶的驱动单元,仅下降到了 20Hz,这使得整体声音变得厚重,中频的一些细节,会难以准确的还原,还会表现各类人声,尤其是混合着爵士乐。一般而言,大驱动单元会带来高频衰减严重的问题,可幸的是,这个问题并没有在 H500 上出现。H500 中频有失真则达到了 20kHz,高频表现上就略显缺陷和欠缺,没有毛刺感。在播放一些比较爆棚的音乐时,各频段都下不去,显得沉闷。而 H500 的播放音乐听起来让人满意,声音清晰但不冰冷,整体听感,适合听一些 FPS 游戏的音乐。

在测试音乐PLI时,他通过播放了钢琴的音波上行的女歌手张淑娟演唱《心愿》这首歌。这是女生张淑娟心情的写照,也是同名专辑《心愿》中的另一首曲子为了传达主题而设计出来的歌曲如《爱之诗》。在大家的鼓励下,钢琴声才演奏了《你爱我像我爱你》和《你爱我像我爱你》是黄霑为电影《你爱我像我爱你》写的背景音乐,如此编集



## 酷软幽默一箩筐

■ Cool Software&amp;PC Humors 2004.08

在使用 PC 游戏体验乐趣的同时,我们常会发现一些有趣的软件,以及关于软硬件的幽默。作为年轻人,PLAYLAB 的测试员们不为大家记录,并在此为大家呈上——

## ● 千兆邮箱大揭秘——UC 引领即时通讯新潮流

日前,国内第二大即时通讯厂商朗玛 UC 正式向外界发了其 UC 的最新 3.9 版本,使用最新版本的用户将获得免费百兆电子邮箱及网络硬盘的服务。这无疑给原本就火爆的国内即时通讯市场浇上了一瓢热油,即时通讯新一轮厮杀又拉开了帷幕。那么究竟 UC3.9 版本究竟有些什么新的功能和特色?且听 PLAYLAB 的评测员们慢慢道来

## ● 团体语音群聊

这是 UC 新版本的重要创新,用户只要打开团体聊天窗口的“加入语音群聊”按钮,就可以在自己的团体/同学录内部进行语音群聊了,整个操作和使用语音聊天差不多,但是更方便,也少了外人的干扰。利用这个功能还可以很容易的共享音乐。有了这个强大的功能,搞网上 PARTY、生日聚会,再也不需要到处找聊天室了,网上同学录也因此进入了有声有色的时代。PLAYLAB 评测员们对此功能喜爱有加——狗子和仙女。两位同志常常就为了一个不同意见在 UC 上争得面红耳赤,而休息的时候他俩居然就在 UC 上“对唱”,全然不顾其他测试员已经呕吐一地……

## ● 百兆邮箱

百兆邮箱服务是 UC3.9 版本的主打服务,用户只需

要登陆即可免费获得一个 UC 号码加上 @51uc.com 后缀的百兆电子邮箱 UC 邮件支持超大附件和附件的传送,再结合 UC 的在线文件传送功能,可以很好的满足宽带网络环境下的使用需求。

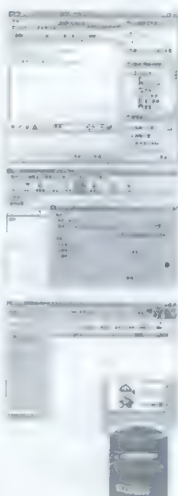
## ● 语音邮件

除了免费和大容量以外,UC 邮件还具备语音邮件功能,用户可以把自己的声音录下来,作为语音邮件发送给朋友,让朋友听到你的声音。结合 UC 出色的语音视频、立体声聊天室功能,UC 给网友们提供了全方位的语音交流手段。这里不得不再次提到那对“对唱 2 人组”,他们每次 BT 时都会做录音记录,然后用 UC 邮件发给其他测试员,还好大家使用 UC 邮件提供的黑名单阻止邮件以防止被进一步毒害

## ● 网络硬盘

买不起 U 盘、移动硬盘,那就使用 UC 的网络硬盘吧!它就像“我的电脑”一样方便,聊天纪录,各种资料现在都有了存放的空间。而对移动办公的用户也是个非常实用的功能。

看来 UC 的 3.9 版本的确为我们提供了很多即时聊天的新乐趣,快去免费注册吧



## ● 短信文字游戏席席 PLAYLAB

最近 PLAYLAB 的几位测试员不约而同放弃了 PC、N-Gage、GBA 上的游戏,一起“回归”到玩手机短信文字游戏,大家还乐此不疲的相互讨论游戏技巧,让“头头”狗子颇为奇怪。当然,狗子同志试了这种完全不受时间、时间限制的游戏后,也是对它赞不绝口

这些由北京讯软科技开发的短信游戏,只需要发送相关的信息到特定的号码,就可以享受 8 元/个的包月享受,更重要的是,今年 10 月 10 日前可以免费试玩这些游戏 20 天!而它们对手机的要求仅仅是“能收发

中文短信息”。而讯软科技提供的游戏种类丰富,包括《2004 篮球经理》、《反恐部队》、《英雄无敌》等数款游戏,而这些游戏除了具备文字游戏本身的特点魅力外,其各方面的“平易近人”也是最为吸引人的地方!

不过,PLAYLAB 强烈提醒大家,不要忘记了手机短信还可以联系 MM,否则造成的后果请自负……

详细信息可以致电 010-65901550 或发邮件到 contact@xrungame.com 询问。

## ● ATI:“有路,何必搭桥?”

显卡厂商 ATI 在最近其主打的 PCI Express 借显卡的广告里加上了如上语句。我们之说,刚刚推出的显卡接口 PCI Express 现在有所谓“原生”和“桥接”之说。且不论这两种方式到底谁家更好,但很显然 ATI 的这句广告词在宣传自己的“原生”架构强于对手的同时,还将对手的“桥接”方式揶揄了一番。

## ● QQ 机器人:“我是聪明好学的孩子!”

还记得 MSN 上的那个会跟你打趣儿的机器人么?现在它的作者刚刚发布了 QQ2004 版机器人。而本次,这个机器人的可添加数据库可是全网络共享的,也就是说,任何人都可以“教”它说话,并且它会对全网络的人“说”它记录下来的东西。比如,我们刚发现它的时候,问它:“你认

识狗子不?”回答是“汪汪……”,而等一天以后再问同样的问题,回答变成了“当然,中国第一 PC 游戏杂志的一个单身编辑。”狗子“网络好没有安全感”……是作者故意藏了一些敏感的语言,但我们仍担忧这种全开放式的数据库会造成 google 一样的网络诽谤,我们只能呼吁大家能够更加自觉地尊重别人网络上的隐私和人格。

这是“软硬武略”的一个新的小栏目,我们也欢迎各位在使用 PC 的过程中记录下遇到的有趣的软件或是事情,与大家分享。■ (文/PLAYLAB)







随着考试的结束、暑假的降临,相信还会有不少和笔者一样的家伙将于第一时间购置新的数码产品,那么您不妨看看本期的游戏科技,说不定会找到您梦寐以求的东东哦!本期咱们的关键词是时尚、另类、新潮!

## 硬件篇 Hardware

### “007 的手套”

现

在的通讯技术真是越来越发达了,就连防水手套也开始玩起高科技了。Network Anatomy 最近公布了他们许多通讯系统的防水手套——Commander Gauntlet。

Commander Gauntlet 基于 Microsoft Windows CE 操作系统,采用 Intel Xscale 400MHz 处理器,采用高分辨率的 TFT 屏幕,支持 Wi-Fi (802.11b 规格) 和蓝牙连接,并支持 GSM800/900/1800/1900 频段网络通话!此外,Commander Gauntlet 还内置数字键盘和可以覆盖 5km 距离的对讲机。

相信有了如此强劲的“防水手套”,水下通讯将变得轻而易举。目前尚不清楚该系统将采用何种通话方式,但想来比 N-Gage 的“sidetalking”有过之而无不及,不知道其是不是会带来新的潮流,让我们拭目以待。



### 梦幻 PPC 手机



德国 T-Mobile 目前正式授予了其 PPC 手机 MDA 系列的第三代产品——T-Mobile MDA III。该机型一经公布,即被德国当地一家著名杂志授予了“完美 PPC 智能电话”的美名。MDA III 采用了 PPC 上常见的 Intel Xscale 400MHz 处理器,并采用了下滑式的 QWERTY 全键盘。它内置一个 30 万像素 CMOS 摄像头和一个 SDIO 扩展槽,本机内存为 128MB,并支持 802.11b 规格的 Wi-Fi 连接。除此之外,MDA III 所具备的 RIM Push Email、传真、视频短信等功能将成为其抢占市场的强有力武器。

T-Mobile MDA 系列是德国市场上增长最快的智能手机产品,目前已占据该国智能手机 40% 的市场份额。这台梦幻般的产品将会于今年九月推出,让我们一起期待它的精彩表现吧!

### 时尚 VS 天价

SONY 的耳机依靠其精美的做工、齐全的种类和强大的品牌号召力在非专业耳机市场中一直占据着不小的市场份额。目前正值 WALKMAN 诞生 25 周年之际,SONY 也公布了其最新的耳机发售计划:

将于 7 月 10 日发售的 MDR-Q66LW,是 SONY 最新的耳挂式耳机。它采用顶级橡胶材料制造,插头采用镀金工艺。MDR-Q66LW 频率波段为 16Hz-24kHz,目前有黑、白、银、蓝、粉红和深红六种颜色可供选择,预计售价为 3675 日元。

SONY 曾经发售过一款号称世界上最奢华的 MD 播放机 Q017-MD1,该机型在国内的售价更是达到了令人乍舌的 14400 元!目前 SONY 宣布将正式单独销售为 Q017-MD1 标配的耳塞。该耳塞重量约为 11g,采用密闭动圈式设计,发音单元直径为 9mm。预计售价达到了同样惊人的 200 美元。

SONY 虽然曾经在耳机市场大红大紫,但当森海塞尔、铁三角等越来越多的品牌逐渐为普通用户熟知,SONY 的耳机品质受到了越来越多的质疑:设计上对声音的过分修饰和染色虽然能使声音听起来更为圆滑,但因此带来的负面影响就是声音的相对失真。而昂贵的售价也使得越来越多追求高性价比的消费者转投他家。但曾经缔造了 E888 神话的 SONY 不会将自己多年积累的耳机市场拱手相让,此次公布的两款新耳机就是对消费者和竞争对手的最好回应。



### 欧锦赛限量版 MP3



欧锦赛在“希腊神话”中落幕,艺术足球完败于实用足球,黄金一代就此谢幕……扯远了,回到正题~

为了纪念本届欧锦赛,BenQ 推出了欧锦赛纪念版多媒体 U 盘 DP200,该产品实际就是 BenQ JoyBee 102 的限量涂装版。

平心而论,单做为 MP3 来说,DP200 只具备普通的音质和一般 MP3 产品的基本功能。但它圆润的外形、绚丽的蓝色涂装、小巧的体积以及“Euro 2004”官方授权就使其具备一定收藏价值。做为国内极少出现的限量版数码产品,那些追求时尚和个性的“吞世代”们,还不赶快行动起来!



# BTX 规范透析

□□■是终结者还是昙花一现?

2003 年的 IDF 上, Intel 推出了新一代机箱/电源/主板结构的 BTX 规范之后, 无论是厂商还是消费者对于这个规范的横空出世都报着一种观望的态度。BTX 到底是如 RAMBUS 内存那样的昙花一现, 还是 ATHLON 处理器的一个惊喜, 现在谁也说不好, 但是透过 BTX 这种对整个 PC 现有结构的大幅改良, 我们的确能从中看到一点未来 PC 的影子。

## BTX

的英文全称是 "Balanced Technology eXtended", 直译为 "平衡技术延伸", 是一种在现有 ATX 主板架构规范上大幅改良的产物。如今不断提高性能的 PC 系统迫切需要拥有新的机箱/电源/主板架构, 才能满足同时提高的散热、能耗、结构、噪音以及电磁兼容性等方面的要求。



### 更科学的设计

机箱/电源/主板结构规范的发展经历了 AT、Baby AT、ATX、Micro ATX、LPX、NLX、Flex ATX 等阶段, 而目前 PC 台式机领域无疑是 ATX 的天下。但是在超大功耗和发热量的 Prescott 核心奔 IV 处理器推出后, 加上 Serial ATA 的普及和 PCI Express 等新技术的出现, ATX 架构在散热性能、信号

### 蓝光光盘, 超出容量的极限!



蓝光光盘终于离普通消费者越来越近了! 据悉, 松下公司将在 7 月 31 日起同时上市单面单层 25GB 容量, 以及单面双层 50GB 容量两款可擦写蓝光光盘, 预计售价分别为 3,500 日元和 7,500 日元, 月产量预计为 2 万张。单面双层蓝光光盘采取了以中间层为中心, 延其内侧为 0 记录层, 外侧为 1 记录层的设计结构, 可在 36Mb/s 的速度下进行刻录。这也将是单面双层蓝光光盘首次可以使用的形式出现。

## 软件篇 Software

### 幻想降临手机

日系 RPG 霸主 "最终幻想" 系列终于登陆手机了! Square-Enix 日前公布了这款名为 Before Crisis: Final Fantasy VII 的手机版游戏: 该故事背景设定在《最终幻想 VII》6 年之前, 采用 3D 多边形描绘, 类型为 ARPG, 支持多人联机。该作的日文版将于今年 9 月在日本的 NTT DoCoMo 900i 系列手机上推出, 北美方面则预定第四季度推出。



### 挑战你的速度极限

你是不是已经厌倦手机上自带的赛车游戏, 又迟迟找不到新的选择呢? 现在好了, 这款由 Gameloft SA 开发的《魔力速度》(Speed Devils) 将让你重新燃起在手机上玩赛车的冲动! 在游戏中, 玩家会与世界上最著名车手们同场竞技, 并在规定的时间内完成比赛。如果你以为这只是一款普通的赛车游戏, 那就大错特错了, 魔力速度冠军赛的组织者已经确定一个规则, 那就是没有规则! 听起来是不是很刺激? 那还等什么, 发动你的马达准备出发吧!

### 到城堡冒险去吧!

也许你一直梦想着在手机上也能玩到《恶魔城》这样的经典动作游戏吧? 这款名为《魔力城堡》(Castle of Spells) 的手机动作游戏便能达成你的愿望! 游戏中, 玩家将在名为 Spells 的可怕城堡中展开冒险。种类众多的敌人、设计精巧的机关、丰富的隐藏要素正等着你去发掘。

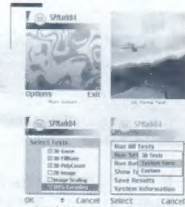
使用手机登陆 wap.81088.com 的 "邦邦网", 在免费游戏下载栏目中可下载到以上两款游戏游戏。

### 让坏点无处通行

相信广大 PPC 用户都遇到过如笔者般的困扰, 一部动辄几千块的 PPC 买回家之后竟然发现 LCD 上有坏点存在! 还好, 笔者最近就发现了一款名为 PocketLCD 的软件, 它能通过全屏展现同一色彩的方式使 PPC 用户判定出 LCD 上是否有坏点存在, 从而避免消费者买到有问题的机器。有了它之后, 我们再也不用担心 JS 的圈套了。

还有什么, 让我们一起向坏点说不吧!

### 手机上的 3D Mark!



Futuremark 还真是像来自未来的公司, 最近他们可能嫌在 PC 测试软件上已经没有挑战, 居然发布了一款 Symbian 智能手机的测试软件 SPmark! 它可以全面测试手机的 OpenGL ES 3D 性能, 包括填充率测试, 多边形生成率等。当 nVIDIA 与 ATI 加入智能手机显示芯片市场后, Futuremark 终于也推出相关的测试软件。

本期科技到此结束, 诸位看官看完了之后别忘了上 [www.playgamer.com](http://www.playgamer.com) 游戏科技论坛给笔者提出宝贵的意见, 下期见。■(文/仙水、力)



抗干扰、噪声控制等方面的表现已经很难让人满意。而着眼于显著提高系统的散热效能、降低噪声,并且在电磁辐射方面有进一步改善的BTX架构为我们带来了新的解决方案,单从架构来看,BTX应成为今后PC结构的主流。

1: Low-profile,即窄板设计,系统结构将更加紧凑,桌面空间占用缩小;

2: 针对散热和气流运动,对主板的线路布局进行了优化设计;

3: 主板的安装更加简便,机箱结构经过最优化设计。

BTX规范使用了新的螺钉布孔:根据板型不同,螺钉孔数定为4个(应用于picoBTX结构)、7个(应用于microBTX结构)或10个(应用于标准BTX结构),并增加了一个防电磁干扰接地界面。由于散热装置重量的增加,为了防止主板因受力不均造成弯曲所带来的损坏,在BTX规范中还增加了一个SRM组件来分散主板的承重。



扩展槽位



机箱的拆盖

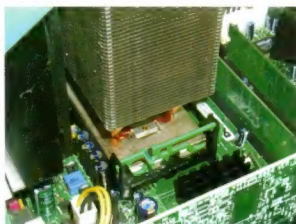
在BTX架构中,CPU是整个散热风道的起点和中心:CPU插座的位置移到了主板的边缘,紧紧挨着机箱上的进风口。南北桥芯片的位置也有所调整,北桥与南桥之间的距离进一步缩短,并且与CPU插座维持在同一条轴线上。如此一来,从CPU散热模块(采用热导管设计)吸进来的风,可以直接吹到南北桥芯片上,从而带走芯片组上的热量。仔细观察不难发现,显卡的位置也基本与CPU插座在同一轴线上,虽然显卡有单独的散热系统,但这股从CPU方向吹来的气流可以辅助显卡的散热。当冷空气经CPU、南北桥芯片、显卡及其他板卡之后,到主板I/O接口这一侧时,变热的气流很快就会被电源风扇抽到机箱外。通过CPU风扇及电源风扇的作用,整个系统形成了一个非常通畅的循环散热通道,整个系统内的气流非常有规律。与ATX相比,BTX架构充分考虑了显卡等其他系统设备的散热问题,因此整体散热性能比ATX架构更加出色。

电源方面,BTX使用目前最新版的ATX2规格电源。从我们拿到的戴尔样品来看,电源的改变比较大。不过实际上作改变的极有可能仅仅是电源的外形以及散热风扇的位置,而电源规范并没有太大的变化。从目前资料来看,BTX支持ATX12V、SFX12V、CFX12V和LFX12V标准电源。在扩展性方面,BTX提供了3个以上的3.25英寸和3个以上的5.25英寸驱动器槽。

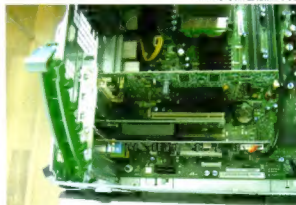
### 难以迅速普及的原因

目前看来,限制BTX规范普及的最大问题就是其“升级”费用相当昂贵:如果用户想拥有一台符合BTX规范的PC,就不得不抛弃目前使用的AGP显卡、各种PCI设备甚至是ATX电源和机箱。这种“抛弃式”的升级方式在目前来看一下子很难让消费者甚至厂商接受。此外,Intel的BTX规范主板的Socket-T处理器插槽过于脆弱,操作稍有不慎,主板就有可能损坏。而最令人作为BTX规范的发展担忧的是,目前处理器另一巨头AMD公司对于Intel所大力推崇的新规范并没有多大的兴趣,这也使得消费者对于今后的PC结构的发展方向感觉很茫然。BTX规范是否能被大多数人所接受还必须接受进一步的验证。■(图·文/PLAYLAB)

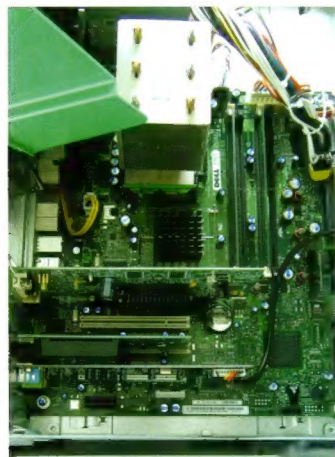
注:文中实物图片系戴尔计算机(中国)有限公司提供的Dimension 8400台式电脑,特此感谢。



CPU的导热管散热单元



插卡设备一律用卡扣固定



整体布局



# PLAY 强攻

ISSUE. 120 2004. 8

